
VIDEO GAME
MAGAZINE
ゲーメスト
December 30. 1996 No.186
GAMEST
平成8年12月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第11巻第27号通巻186号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
役満攻略国士無双!!
X-MEN vs. STREET FIGHTER
DEAD OR ALIVE
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
ライデンファイターズ/蒼穹紅蓮隊
レイストーム/ラストブロンクス
マジカルデート/ダンシングアイ
セガツーリングカーチャンピオンシップ
フロップサイクル/プリクラ大作戦/ほか
1996
12.30
毎月15日・30日発売/特別定価
550yen
新作ストレートフラッシュ
究極連続技集あり!
サムライスピリッツ天草降臨
キャラ別徹底対戦攻略
バーチャファイター3
ストリートファイターEX/ウォーザード
特別付録
わくわく7
B2ポスター







TAITO FX-1

恥ずかしいけど、キミに夢中です。

3人の超カワイイ女の子の中から、好みの娘を選んでデートへ。全身シアワセ状態でキミの恋は始まる。ワガママの連発に耐え、ライバルの出現にもあわてず、目ざすはクリスマスパーティー後に行われる告白タイム。果たして、きみは"カレシ"になることができるか?



一条寺愛弓
サブリナ女子学園3年/18才/
9月5日生/A型/163cm・47kg
B89W59H88/趣味:ピアノ



緑川　鈴
聖桜女子高等学校1年/15才/
4月17日生/B型/154cm・42kg
B78W56H80/趣味:シール集め



冬野　霞
私立天月学園2年/17才/
11月23日生/AB型/158cm・45kg
B82W58H83/趣味:なし

このポイントにひとめ惚れ!

- ♥魅力的な3Dキャラの女の子、多彩なミニゲームやイベントがデート気分を盛り上げます。
- ♥各ラウンドは春・夏・秋・冬に分けられ、それぞれ海、お祭り、スポーツなどサイコーの舞台を用意。
- ♥2P同時プレイ可能。2Pプレイ時は、一人の女の子を奪い合うストーリーで進行。
- ♥成績トップのプレイヤーが"カレシ"として登録される「恋人宣言」機能を搭載。









キャッチ・ザ・ハート
TAITO
まじかるでート
ドキドキ告白大作戦
©TAITO CORP.1996
業界初のポリゴン恋愛ゲーム誕生。
一緒に夢を実現しよう。
プログラマー、CGデザイナー募集中!
お問い合せ先
045(593)7100
株式会社タイトー
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/『太東電脳遊戯本舗』のコーナーで、最新のゲーム情報を公開中です。

サムスピやっててよかったね

サムライスピリッツ 天草降臨

演出、キャラクター、ゲーム性、三拍子そろった天草降臨！サムスピ信者にとっての最高の贈り物なのだ♡

リード文責：珈琲　ふりーく

一発逆転を狙え！状況別確定技特集

天草降臨において大ダメージが確定する状況は多い。あとはいかにこのチャンスを逃がさないようにするかだ。

担当：M.D.S.−ジョッキー☆笹岡
ももやん／CHU／珈琲　ふりーく

今回は状況別の確定技特集だ。確定技というとなじみがないかもしれないが、ある状況から出せばヒットすることが確定する技だ。まぁ連続技みたいなものだと思ってもらえるとよいだろう。

今回とり上げた状況は防御崩しで投げた後、C+DからのBBCキャンセル、C+Dからの14連斬途中キャンセル、連ね斬り6段目ヒット後、の4つだ。これ以外にも注目すべき状況はいくつか存在するが今回はこの4つに限らせていただいた。また確定技のとりこぼしも多いが、速報バージョンということでご容赦願いたい。

表中の△印は、ヒットしても反撃されたり、全段ヒットしなかったり、入れにくかったりするものに付いている。あまりおすすめしないものと考えてもらってよいだろう。

それでは項目別の注意点にうつる。

防御崩し

天草降臨において、防御崩しは重要な狙いの一つだ。つかむまでのスピードが60分の2秒程度と非常に早いため頼りになる。コマンド投げでここまで早い技はないので、防御崩し間合いでならば、コマンド投げVS防御崩しは防御崩しが勝つのだ。踏み込みからの防御崩しも、→→の最後の→を入れっぱなしでつかめ、扱いやすさも高い（右京は不可）。


右京は踏み込みからすぐ防御崩しが出ない。

防御崩しはそれ単体ではダメージがないため、プレイヤーは防御崩しによってよろめいている相手に攻撃をくわえなくてはならない。そこで狙っていきたい技が防御崩しの欄の技だ。ただしひとくちに防御崩しといっても細かい状況の違いをあげていくときりがない。状況の変化の要素だけでも、

○突き飛ばし防御崩し（→C）と引っ張り防御崩し（←C）による、離れる距離の違い。

○→Cと←Cによる、よろめき時間の違い。

○→Cと←Cによる、前くらいと背中くらいの違い。

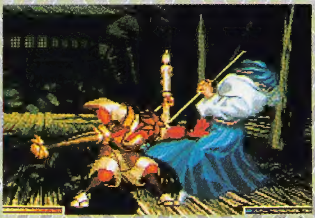
○相手キャラによる、離れる距離の違い。

○相手キャラによる、よろめき時間の違い。

○画面端におしつけることによる離れ方の違い。

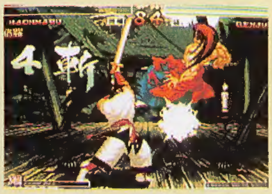
○防御崩しをした側が少し歩いたり、踏み込んだりするかどうか。

などが挙げられ、これらをすべてフォローすることは、少なくともこの特集では不可能なので割愛させていただいた。また怒り爆発中ならば防御崩しから一閃や連ね斬りが入るが、これは全キャラ共通なので表には載せていない。


前に投げるか、


後ろに引っぱるか？重要ポイントだ。


防御崩し → ?



BBCキャンセル → ?



14連斬途中キャンセル → ?

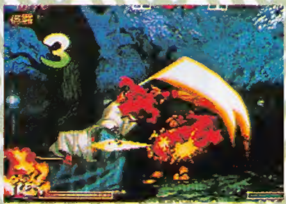


連ね斬り後 → ?

BBC

BBCとはもちろん連続斬り入り込みからのBBCのこと。BBCの最後のCはキャンセルがかかり、ふっとんでいる相手に追い打ちをかけることができる。

ガルフォードだけはBBCのCにキャンセルがかからないので注意しよう。


BBCのCキャンセル。



必殺技！

14連斬

C+D後の14連斬は途中でキャンセルをかけて、必殺技で締めることができる。14連斬のうちでキャンセルをかけられる場所は、キャラによって違うが、表中の指定段数を目安にしてほしい。

ちなみにC+Dの性能はキャラによって異なる。半蔵、ガルフォード、リムルルのように発生が早いキャラもいれば、火月や閑丸のようにリーチが長いキャラもいる。ガードされたときの隙はどのキャラも少ない傾向にあり、半蔵、ガルフォード、蒼月、火月の4キャラに至ってはキャンセルをかけることも可能だ。



→AABBCCABまで入れてからタイミングをとろう。

連ね斬り

連ね斬りはダメージが低いためあまり使われてはいないが、連続技として使用すれば一閃以上のダメージを与えることも可能だ。連ね斬りでゲージを使い切っても、その連ね斬りキャンセルならば武器とばし必殺技が出せるからだ。



連ね斬りキャンセル、



武器とばし必殺技が入るキャラは幸せだ。

体力ゲージが赤の時に怒り爆発したのならば、一閃とは異なり2、3回使える。連ね斬りの発生は早く、判定も強いため比較的安全に出せ、削り能力も高い。1回目の連ね斬りをガードさせてから防御崩しを狙っていくのも有効だ。


ここから防御崩しにいくか。もう一回連ね斬りを出すか?

連ね斬りがヒットすれば、その高い連続技能力を利用して、また通常技につなぎ、さらに連ね斬りを出して、キャラにもよるがキャンセル武器とばしまで狙える。連ね斬り後ゲージが残っていれば全キャラ共通で一閃も入る。ただしこの一閃には補正がかかっており、本来の一閃よりはかなり低いダメージになっているぞ。

連ね斬りはさらにABCでヒット数を伸ばすことができるが(前号参照)、ここではそれは扱っていない。すべて6段目ヒット後、で統一してある。もちろん通常技ならノーキャンセルだし、必殺技ならキャンセルから入れている。

連ね斬りは使い方の応用範囲が広いのでうまく使えば勝率アップ間違いなしだ。

予約入力のすすめ

防御崩し後の必殺技や踏み込みは、防御崩しのモーション中に入力してしまっておくことをおすすめする。

例えば防御崩し後、武器とばし必殺技を出したいのなら、防御崩しのモーション中に←→↘↓と入力しておく。ボタンだけは予約入力がきかないので、A+Bを連打しておけば防御崩しで投げた後すぐに、武器とばし必殺技が出てくれるぞ。

踏み込みも同様に、防御崩しモーション中→→と入力して、レバーを→方向に入れっぱなしておけばリバーサル踏み込みになる。

これは防御崩し時にとどまらず、ジャンプからの着地や、起き上がり時、技をガードさせた後、技をガードした後などほとんどの硬直からリバーサルで技を出したいときに応用がきく。

非常に便利な入力法なのでおすすめなのだ。


防御崩しモーション中にコマンドを入れて、


A+B連打で、ほらこの通り。

●修羅　蒼月

修羅、羅刹ともに投げからの14連斬はキャラ限定のうえ、少しコツがいる。14連斬に入るときに、少し前進する必要があるのだ。歩きすぎるとガードされてしまうので、タイミングが重要だ。投げから確実にダメージを与えるならば、大斬りだろう。ほとんど入るぞ。



投げから14連斬を入れるには…、



少し歩いてから当てるようにしよう。これでギリギリだ。

14連斬からの武器飛ばし技は、意外と簡単。投げから入れられるように練習しよう。BBCからの武器飛ばし技は、まったく無意味。狙うだけ無駄だぞ。

●羅刹　蒼月

投げからの連続技は、修羅とそう変化はない。14連斬からの武器飛ばし技の名前が違うだけだ。ただし14連斬からの武器飛ばし技は、少し難度が高いが。

BBCからの武器飛ばし技は修羅と違いちゃんと決まるので、使ってみてはどうだろうか？14連斬から決めるよりは簡単だと思うぞ。

●修羅　シャルロット

表を見てみると多くつなげることができそうだが、強力なものになってくると難度が増してくる。

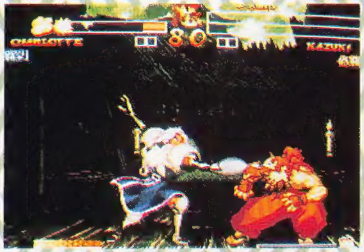
安定して決められるのは、投げからのスプラッシュファーントだ。簡単でそこそこに体力を奪えるので、普段はこれを狙っていくといいだろう。

武器飛ばし技のスプラッシュグラデーションにつなげるものは、どれも難度は高い。キャンセルタイミングは恐ろしいほどに速く、一瞬遅れただけでガードされてしまうぞ。

●羅刹　シャルロット

全キャラ中で、最も技がつながるのが羅刹シャルロットだろう。投げからの14連斬は一部のキャラを除いては、ほぼ確定で、さらに他の技につなげることが可能だ。

一つ例を挙げてみると、投げ→14連斬(12斬キャンセル)→連ね斬り→クリスタルローズ、といった連続技ができる。



投げから14連斬を入れて…、

連ね斬りの間に中パンチをつなげることによって、さらに強力な連続技ができるが、それはまた次号。



12斬目をキャンセルして、連ね斬りを出そう。



連ね斬りの最後をキャンセルして…、



クリスタルローズで決める!カッコよくて強力だ!

●修羅　柳生十兵衛

表を見てもらえばわかるように修羅、羅刹ともに技がつながらない。技の出が遅いのが原因だろう。

投げの後の八相発破は2発しか入らないので、ダメージは少ない。中斬り→水月刀が安定だろう。

BBC→二ツ角羅刀は1発しか入らないので、ほとんど意味がない。しかも、中、強で出してしまうと後が悲惨だ。

●羅刹　柳生十兵衛

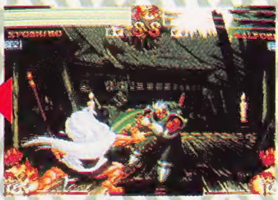
修羅以上に技がつながらない。投げ→中斬り→水月刀だけ覚えれば問題なし。

●修羅　千両狂死郎

画面端以外、投げからの14連斬が入らないので、ほかの技を狙っていく。普段は大斬りで安定して、怒りMAX時は武器飛ばし技を狙っていこう。

14連斬を入れられるようならば、BBCから武器飛ばし技を入れたほうがお得だ（怒りがなければ、14連斬に持っていく）。

●羅刹　千両狂死郎



投げから…、



跳尾獅子が入るぞ。見よ、この減りを！

	防御くずし	BBC	14連斬	連ね斬り
蒼月 修羅	立ち中斬り、立ち大斬り（△）、AAA（キャラ限）、14連（キャラ限）	月光（小）、消波・鳳月斬（△）	消波・鳳月斬、（12・13段目）	消波・鳳月斬、立ち小斬り
蒼月 羅刹	立ち中斬り、立ち大斬り（△）、AAA（キャラ限）、BBC（キャラ限）、14連（キャラ限）	月輪波（小・中）、月昇・水柱波	月昇・水柱波、（12・13段目）	月昇・水柱波、立ち小斬り
シャルロット 修羅	立ち大斬り、スプラッシュファーント、パワーグラデーション（前・後ろ△）、14連斬	パワーグラデーション（小）、スプラッシュグラデーション	パワーグラデーション、スプラッシュグラデーション、（12段目）	立ち中斬り、スプラッシュファーント、パワーグラデーション、スプラッシュグラデーション
シャルロット 羅刹	立ち大斬り、パワーグラデーション（前・後ろ△）、バイオレントラージュ、リオンランセ、クリスタルローズ（前）、14連斬	パワーグラデーション(小)、バイオレントラージュ、クリスタルローズ（端）	パワーグラデーション、バイオレントラージュ(小)、クリスタルローズ、(12段目)	立ち中斬り、パワーグラデーション、リオンランセ、クリスタルローズ
十兵衛 修羅	立ち中斬り→水月刀（小）、八相発破（△）	二ツ角羅刀	二ツ角羅刀、水月刀(中、小)、(12段目)	立ち小斬り、二ツ角羅刀
十兵衛 羅刹	立ち中斬り→水月刀（小）	なし	水月刀（中、小)、(12段目)	立ち小斬り
千両狂死郎 修羅	立ち大斬り、しゃがみ大斬り、回天曲舞、跳尾獅子（前・後ろ△）、鬼の舞（前）	跳尾獅子（中・小）、回天曲舞、火炎曲舞（怒り時）、鬼の舞	火炎曲舞（怒り時）、回天曲舞、蝦蟇地獄、（12段目）	立ち小斬り、しゃがみ中斬り、火炎曲舞、蝦蟇地獄
千両狂死郎 羅刹	立ち大斬り、しゃがみ大斬り、血風独楽、狂死郎宴舞、血肉の舞（前）、跳尾獅子（小）	血風独楽、跳尾獅子（小）、血肉の舞	跳尾獅子（小）、狂死郎宴舞、血風独楽、血肉の舞、（12段目）	立ち小斬り、しゃがみ中斬り、血肉の舞

羅刹狂死郎は跳尾獅子・乱心が減るので、投げの後はこれを狙っていく。怒りMAXならば血肉の舞も入るが、ダメージを取るなら、跳尾獅子だ。思った以上に減るので、狙う価値ありだ。

14連斬からは血肉の舞が確実にはいるので、ぜひ覚えてほしい。

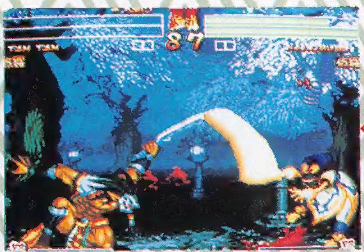
●修羅　タムタム

表を見るといろいろとつながりそうだが、通常技が強いタムタムにはあまり意味がない。

投げの後は14連斬が入るが、1度決めたら（怒りMAX状態なら）しゃがみ大斬りで大安定のようである。表中の連続技などは、あえて使う必要はない。



投げからの安定は…、



このリーチのある、しゃがみ大斬り。

●羅刹　タムタム

技の名前が違うだけで、とくに修羅と変化はない。投げ↓しゃがみ大斬りだけ覚えておこう。

●修羅　ナコルル

ナコルルはC+D（14連斬スタート）が遅いため、投げの後に入れるのは不可能。投げの後の安定は、ダッシュ小斬り↓強アンヌムツベだ。怒りMAXならば、かなりのダメージになるぞ。

14連斬からカムイムツベにつなげることができるが、難度は高い。安全にいくならアンヌムツベだろう。

●羅刹　ナコルル

必殺技の多くが狼にまたがってから出すので、結果的に連続技は少なくなってしまう。表を見てわかるとおり、これといった決め撃ちはない。投げの後のダッシュ小斬り↓中斬りと、14連斬↓カムイリムセだけ覚えておけば問題はない。

●修羅　ガルフォード

修羅、羅刹ともに、投げ↓14連斬は完全ではない。14連斬の12斬までしか入らないのだ。それを考えると、投げの後は、しゃがみ大斬りが安定だろう。しゃがみ中斬り↓プラズマブレードは意外と難しいので、狙う必要はないぞ。



投げからの14連斬は、ここまでしか入らないが…、

●羅刹　ガルフォード

投げ↓14連斬が12斬までしか入らないが、12斬目でキャンセルL.S.Tにつなげることができるので、狙う価値はある。

修羅、羅刹ともにBBCをキャンセルすることができないので、ここに入る技はないぞ。



12斬目でキャンセルがかかるので、L.S.Tにつながるぞ。

●修羅　骸羅

連続技とは縁のなさそうな骸羅だが、実は多くの技を入れることができる。

投げの後の14連斬は、ほぼ確定。14連斬、BBCから武器飛ばし技が入るので、かなり強力だ。表だけで、投げ↓14連斬↓連ね斬り↓拳舞といったものが考えられるぞ。

●羅刹　骸羅

修羅と比べてしまうと、多少見劣りしてしまう。だが、投げ↓14連斬は確定なので怒りゲージをMAXにして、投げ↓BBC↓武器飛ばし技（仁王爆雲殺）につなげるのが最良の選択だろう。BBCのキャンセルは早めなので、練習が必要かも。



武器飛ばしを決めるなら、BBCから入って…、



浮いているところに決めよう。キャンセルは早めだぞ。



	防御くずし	BBC	14連斬	連ね斬り
タムタム 修羅	パグナ・デオス（小・△）、立ち中斬り、立ち大斬り（△）、しゃがみ大斬り、AAA、ABC、BBC、14連斬	パグナ・デオス（中・大）、ムーラ・ガブル（上・小）	パグナ・デオス（中）、ムーラ・ガブル（下・小）、（12段目）	立ち小斬り、立ち中斬り（△）、パグナ・デオス
タムタム 羅刹	パグナ・デオス（小・△）、立ち中斬り、立ち大斬り（△）、しゃがみ大斬り、AAA、ABC、BBC、14連斬	パグナ・デオス（中・大）、ムーラ・ムーラ（上）	パグナ・デオス（中）、ムーラ・ムーラ（下）、（12段目）	立ち小斬り、立ち中斬り（△）、パグナ・デオス
ナコルル 修羅	立ち中斬り、アンヌムツベ（小）、ダッシュ小斬り→アンヌムツベ（大）	シチカプエトゥ（端・小）、レバー前+D（△）、アンヌムツベ	アンヌムツベ、カムイムツベ、（11・12段目）	しゃがみ小斬り、アンヌムツベ、カムイムツベ、レラムツベ
ナコルル 羅刹	立ち中斬り、ダッシュ小斬り→立ち中斬り	レバー前+D（△）、カムイリムセ（小）	カムイリムセ+返し（大）、（11・12段目）	しゃがみ小斬り、カムイリムセ+返し（大）
ガルフォード 修羅	しゃがみ大斬り、14連斬、しゃがみ中斬り→プラズマブレード	なし	プラズマブレード、（12段目）	立ち中斬り、ラッシュドッグ、プラズマブレード
ガルフォード 羅刹	しゃがみ大斬り、14連斬、しゃがみ中斬り→プラズマファクター（B・キャラ限）	なし	プラズマファクター（B）、ライトニングスラッシュ、L.S.T、（12段目）	立ち中斬り、プラズマファクター（A、B）、プラズマブレイク
骸羅 修羅	立ち小斬り、AAA、ABC、BBC、右下+D、14連斬→必殺技（怒り時・拳舞）、つかむぞ～（石頭・尻めくり）、かちあげ	つかむぞ～組み天井、かちあげ、みだれうち、拳舞	拳舞、かちあげ、みだれうち、（12段目）	立ち小斬り、拳舞
骸羅 羅刹	立ち小斬り、AAA、ABC、BBC、右下+D、14連斬→喝、14連斬、喝	喝、仁王爆雲殺	喝、（12段目）	立ち小斬り、喝

●修羅　覇王丸
BBCキャンセル天覇封神斬は、一見使えそうに思えるが、タイミングが難しく（遅め）おまけにクリーンヒットしないので必ず反撃を受ける。BBCからは烈震斬にいったほうが万が一ミスった時も安心なので、こちらを使っていこう。

●羅刹　覇王丸
14連斬12段目キャンセル凪刃、ここまでは画面中央でも入り、キャラも問わないが、ここから弧月斬につなぐには画面端じゃないと駄目で、タイミングも各キャラ違ってくる。弧月斬の代わりに断空烈斬につなぐには画面端に加えてキャラが限定（覇王丸・幻十郎・天草・十兵衛・破沙羅以外はOK）される。



うーん前作を思い出すねー。

●修羅　幻十郎
投げの項目にBBCが入っているので一見投げ～BBC～五光がつながりそうだが、BBCは近距離から入れないと五光につなぐことはできない。BBCは最初のCDを入れると4斬になるはずだが、近距離だと最後のCが2ヒットし、計5斬になり五光につながるようになるというわけだ。



ほれ5斬。ここにキャンセルして五光だ。

●羅刹　幻十郎
修羅と同じく投げのところを見ると14連斬がキャラ限定とあるが、そのキャラはタムタム・蒼月・火月・天草・骸羅・右京は前後OKで、シャルロットは後ろのみ、ガルフォードは前に投げたときのみOKだ。勿論そこから裏五光につなぐこともできるぞ。



落ち着いて入れればそんなに難しくないはず。

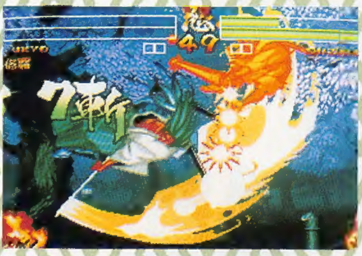
●修羅　火月
BBCキャンセル焦熱魂は火×2～3とあるが、これは災炎で火の玉を2～3個つけた状態で、CかDで焦熱魂を出した場合のみつながるということだ。14連斬の項目の火炎撃のキャラ限定は骸羅のことで、なぜか10段目が2ヒットし火炎撃につながってくれる。

●羅刹　火月
14連斬の項目にある六道烈火～炎邪覚醒はまず10段目を超早くキャンセルし六道烈火の連続入力の2回目までを出し、3回目の入力を炎邪覚醒にすると壁に跳ね返ってきた相手に炸裂するというかっちょいい連続技。結構かんたんだから火月使いの人は必ずマスターしよう。



タイミングは甘いので怒りMAXのときは必ずこっちにしよう。

●修羅　右京
BBCの項目に秘剣ささめゆき～ツバメ返しとあるが。これは普通は地上技キャンセル空中必殺技なんてできないが、技の時間の短い秘剣でBBCをキャンセルし、その後すぐに昇りツバメを出すことでつなげてしまうという、見た目かっこいい人だけど忙しい連続技だ。



りんごが飛んでるのが見える?。

●羅刹　右京
羅刹右京は特に説明が必要なことはないと思うが、BBCからの夢想残光霞は素早くキャンセルしないと入らないので注意。その他投げや14連斬などからの雲雀～しゃがみ大斬りorツバメ返しはダメージが大して変わらないので、安定したいなら連打でOKな大斬りを使おう。

●修羅　リムルル
BBCや14連斬、連ね斬りのところにあるコンルノンノは当たった時のダウン時間が長いので、画面端なら確実、中央でも少しダッシュしての大追い打ちが入る。大追い打ちはダメージがでかいので、コンルノンノの後、セットできめられるように癖をつけよう。



この追い打ちが減る減る。

●羅刹　リムルル
BBCからルプシトゥムはBかCがつながるのだが、Cで出したほうが簡単で、怒りゲージMAXのときもクリーンヒットするので対空のCで出そう。
14連斬と連ね斬りの時のル

	投げ	BBC	14連斬	連ね斬り
タムタム 修羅	パグナ・デオス（小・△）、立ち中斬り、立ち大斬り（△）、しゃがみ大斬り、AAA、ABC、BBC、14連斬	パグナ・デオス（中・大）、ムーラ・ガブル（上・小）	パグナ・デオス（中）、ムーラ・ガブル（下・小）、（12段目）	立ち小斬り、立ち中斬り（△）、パグナ・デオス
タムタム 羅刹	パグナ・デオス（小・△）、立ち中斬り、立ち大斬り（△）、しゃがみ大斬り、AAA、ABC、BBC、14連斬	パグナ・デオス（中・大）、ムーラ・ムーラ（上）	パグナ・デオス（中）、ムーラ・ムーラ（下）、（12段目）	立ち小斬り、立ち中斬り（△）、パグナ・デオス
ナコルル 修羅	立ち中斬り、アンヌムツベ（小）、ダッシュ小斬り→アンヌムツベ（大）	シチカプエトゥ（端・小）、レバー前＋D（△）、アンヌムツベ	アンヌムツベ、カムイムツベ、（11・12段目）	しゃがみ小斬り、アンヌムツベ、カムイムツベ、レラムツベ
ナコルル 羅刹	立ち中斬り、ダッシュ小斬り→立ち中斬り	レバー前＋D（△）、カムイリムセ（小）	カムイリムセ＋返し（大）、（11・12段目）	しゃがみ小斬り、カムイリムセ＋返し（大）
リムルル 修羅	ダッシュ大斬り、立ち大斬り、立ち中斬り	カムイシトゥキ（端）、コンルノンノ	カムイシトゥキ（△）、コンルノンノ、（11段目）	立ち中斬り、カムイシトゥキ（△）、コンルノンノ
リムルル 羅刹	ダッシュ大斬り、立ち大斬り、立ち中斬り、ルプシトゥム（小・中）（後ろ）	ルシプトゥム（中・大）ルプシカムイエムシ	ルプシトゥム、（11段目）	立ち中斬り、ルプシトゥム
服部半蔵 修羅	BBC、しゃがみ大斬り（後ろ）立ち中斬り、右下＋D	封じ手・微塵隠れ、爆炎龍	封じ手・微塵隠れ、爆炎龍、（11・12段目）	立ち中斬り、爆炎龍、封じ手・微塵隠れ
服部半蔵 羅刹	BBC、しゃがみ大斬り（後ろ）立ち中斬り、右下＋D	封じ手・毒流、爆炎龍	封じ手・毒流、爆炎龍、（11・12段目）	立ち中斬り、爆炎龍、封じ手・毒流

プシトゥムはAの下段を使うのがいいだろう。

●修羅　半蔵

羅刹にもいえることだが、BBCからの武器飛ばしは超早くキャンセルしないとつながらない。

まあ空振りしても安全に姿を消せるので問題ない。羅刹の場合はスカっても、ちょっと恥ずかしいものの隙はないので心配ない。



修羅・羅刹共にBBC~武器飛ばしはムズイ。

●羅刹　半蔵

14連斬の項目の爆炎龍は半蔵にとって必ず（大げさ？）覚えなくてはならない連続技だ。この連続技は怒りゲージMAXになってから使えば、爆炎龍を当ててすぐのジャンプ大斬りが連続技になる。これが減る減る。修羅でもできるので半蔵使いは覚えよう。



追い打ち攻撃に化けないように注意しよう。

●修羅　閑丸

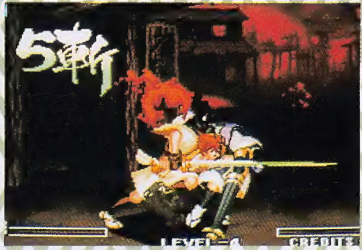
投げの項目にある立ち大~しゃがみ大~円殺陣のしゃがみ大はノーキャンセルだと2段入るが、キャンセルするのは1段目だ。しかし実はキャンセルしないで2段目をきめたほうが減る。怒ってても同じだ。大斬りは連打で構わないが、タイミングが悪いと×。


キャンセルをかけるならここだ。

●羅刹　閑丸

BBCの項目にある狂落斬はつなげ方にコツがあり、まずCDを押してそのままDを押しっぱなしにして、ゆっくりBBCを入れDを離す。

連ね斬り~狂落陣に関してはDを溜めっぱなしにしてからでもできるのでキャンセルのタイミングさえ間違えなければOKだ。



ボタン配置によっては指がつりそうだ。

●修羅　破沙羅

投げの後何を入れるかは、相手によって変える必要がある。投げの後近くにいる相手には近距離中斬り、遠い場合はダッシュ大斬りを使おう。この選択を間違えると中斬りの場合は遠距離になりガードされ、ダッシュ大斬りは斬りが出る前に相手に追いついてしまい攻撃が出なくなるので注意。これは羅刹も一緒。


こうなっちゃうとダメ。気を付けよう。

●羅刹　破沙羅

14連斬~地刺しは大きめのキャラ（骸羅など）じゃないと入らず、さらに画面端限定なので基本的には14連斬は最後まで入れてしまおう。

ちなみに修羅の14連斬~影縫いはのけぞりの長いキャラ（破沙羅など）にしか入らないぞ。

●修羅　天草

14連斬~凶冥十殺陣のキャンセルのコツは、キャンセルするというよりも14連斬を入れる時のタイミングで13段目を凶冥十殺陣のコマンドにするだけ、という感じでゆっくりと入力したほうがキャンセルしやすいぞ。

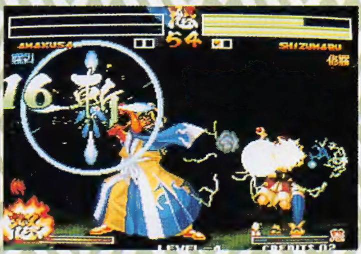




慣れれば超カンタン。覚えよう。

●羅刹　天草

14連斬~冥府魔陣弾~凶冥十殺陣は、修羅のところに書いてある要領で冥府魔陣弾につなげて、冥府魔陣弾が多段ヒットしているところに凶冥十殺陣をきめる超破壊力連続技だ。凶冥十殺陣は落ち着いて入力しないと避け動作が出てしまうので注意しよう。



すごい威力だ。チャンスは逃すな。

	投げ	BBC	14連斬	連ね斬り
ガルフォード 修羅	しゃがみ大斬り、14連斬、しゃがみ中斬り→プラズマブレード	なし	プラズマブレード、（12段目）	立ち中斬り、ラッシュドッグ、プラズマブレード
ガルフォード 羅刹	しゃがみ大斬り、14連斬、しゃがみ中斬り→プラズマファクター（B・キャラ限）	なし	プラズマファクター（B）、ライトニングスラッシュ、L.S.T、（12段目）	立ち中斬り、プラズマファクター（A、B）、プラズマブレイク
閑丸 修羅	円殺陣（中・大・小△）、立ち中斬り、しゃがみ大斬り、CCD	円殺陣、五月雨斬り、霧雨刃（中・大）	円殺人、五月雨斬り、（12段目）	立ち中斬り、円殺陣、五月雨斬り
閑丸 羅刹	円殺陣（中・大・小△）、立ち中斬り、しゃがみ大斬り、雨流裂殺刃、CCD	円殺陣、五月雨斬り、霧雨刃（中・大）、雨流裂殺刃	円殺陣、五月雨斬り、雨流裂殺刃（12段目）	立ち中斬り、円殺陣、五月雨斬り、雨流裂殺刃
破沙羅 修羅	近立ち中斬り（キャラ限）、ダッシュ大斬り	影縫い（小・中）	影縫い（小・キャラ限）	立ち中斬り、影縫い（小・キャラ限）
破沙羅 羅刹	近立ち中斬り（キャラ限）、ダッシュ大斬り	地刺し	地刺し（端・キャラ限）	立ち中斬り
骸羅 修羅	立ち小斬り、AAA、ABC、BBC、右下+D、14連斬→必殺技（怒り時・拳舞）、つかむぞ~（石頭・尻めくり）、かちあげ	つかむぞ~組み天井、かちあげ、みだれうち、拳舞	拳舞、かちあげ、みだれうち、（12段目）	立ち小斬り、拳舞
骸羅 羅刹	立ち小斬り、AAA、ABC、BBC、右下+D、14連斬→喝、14連斬、喝	喝、仁王爆雲殺	喝、（12段目）	立ち小斬り、喝
天草四郎時貞 修羅	しゃがみ中斬り、ダッシュ中斬り（キャラ限）	瘴氣断（端）、凶冥十殺陣	凶冥十殺陣、（12段目）	凶冥十殺陣
天草四郎時貞 羅刹	しゃがみ中斬り、ダッシュ中斬り（キャラ限）	戒烈掌（端）、凶冥十殺陣	冥府魔陣弾、凶冥十殺陣、冥府魔陣弾→凶冥十殺陣、（12段目）	凶冥十殺陣

対戦攻略 橘右京

「甘い‥ガハァッ!!」

前作からの性能を、ほぼそのまま受け継いだ形の右京。これが復活した「バックステップツバメ返し」の活用法だ!!

担当：侍魂は右京のみ えぬおう



ここのジャンプは!?

まず初めに今作「天草降臨」の右京を使うにあたって、ひとつだけ覚えておいてほしいことがある。それはむやみにジャンプするな、ということ。もともと右京のジャンプは素早いほうではなかったが、今回のジャンプは尋常じゃないほど滞空時間が長すぎる。とりあえず自分から攻めるときには、跳び込むためのジャンプはほとんど考慮に入れなくてもいい。右京は地上戦専用キャラと考えよう。



うげ、このティッシュペーパーのようなジャンプ。だめだ、これ。

修羅と羅刹

ひとりのキャラクターが2タイプに分かれる修羅と羅刹の概念は、「天草降臨」にも受け継がれている。さっそく右京の修羅と羅刹の前作との技の違いを見ていこう。

●修羅

前作「斬紅郎無双剣」で存在した、秘剣 天つ風、秘剣霜風のふたつの必殺技が削除されている。そのほかはほぼ前作と比べて大きな違いはない。

●羅刹

当て身技の秘剣 夢霞が削除。そのほか、よろけ技の雲雀のコマンドが←→Aボタンから↓↙←Dボタンに変更。飛び道具の秘剣 陽炎のコマンドが→↓↘から↓↘→に変更されている。これに伴い、技後の隙が若干大きくなっているようだ。

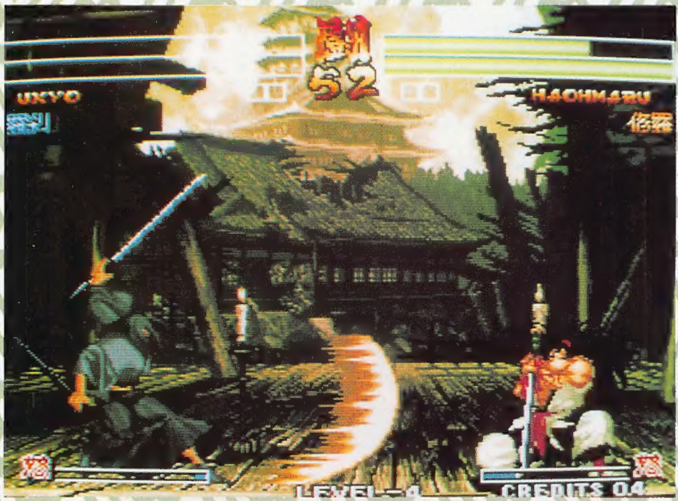
●修羅、羅刹共通

共通したところでは、怒りMAX時の武器飛ばし技が全キャラ共通の←→↘↓A+Bになっている。

また、秘剣 つばめ返しは前作で大のみ「昇りつばめ返し」によりしゃがんだ相手に当てることができたが、今回は小のみ。今回は空中ガードがなくなったので遠距離対空として用いてもいいが、大は空中で相手と密着していると空振りするので気を付けよう。

つばめ返しは着地時の咳込み（つまり隙）がなくなったので、少しばかり使いやすくなっているぞ。

また今回からのシステムであるC+D始動の連続攻撃は、右京の場合出が遅いので扱いにくい。とくに崩しからだと画面端以外で14連斬が入らない。崩しからは昇りつばめ、しゃがみ大斬りまたはBBCで安定しよう。



前作より若干隙がある陽炎。遠い間合いから撃ち、ここからダッシュして攻めるのが羅刹の基本。

基本戦法

今回の右京は冒頭でも触れたとおり、ジャンプが非常に使いにくい。これを受けて、地上での斬り合いがおのずと対戦でのメインになってくる。すでにジャンプにハンディがあるだけに気になる地上戦だが、この点については安心してもいい。右京の通常技の性能は、全キャラの中でもトップクラスに入るほど扱い易くなっているぞ。

なかでも立ちの小、中斬りとしゃがみ小斬りは、リーチも長く技の出も早い。おまけにこの3つの技はガードされても反撃を受けないので、多用していこう。実際このゲームでは「中斬り以上の技をガードされると反撃確定」というキャラが多い。そういったなかで、安心して中斬りを出せるのは大きなアドバンテージといえる。この小、中斬りで闘っていくのが右京の基本だ。

相手の中斬り以上の技をガードしたときも、これら3つの技で返すことができるぞ。

これに右京の弱点である「機動力の低さ」を補うべく、ダ



右京の小、中斬りはガードされても…、



まず反撃を受けない。


ダッシュ小斬りをガード後に反撃してくる相手には…、


コマンド先行入力ボタン連打の当て身でダッシュ小斬りの硬化をキャンセル。

ッシュ小斬りを交えて闘っていこう。右京のダッシュ小斬りは滑りながら刀の柄を突き出す技で、比較的リーチが長い。この技の先端をぎりぎり当てるようにして、相手を威嚇するのが非常に有効な手段である。

さて、これらの技の間に挟


下Dで下段にガード方向を下に向けて…、


昇りでつばめ返し。ボタンは下方向に判定の大きいAボタンで。

んでいくべき技がある。右京の代名詞ともいえる技、ツバメ返しだ。初めでも少し触れたが、ここで使うのは「昇りツバメ返し」というテクニック。コマンドを地上で入れておき、ジャンプと同時にAボタンを押すことにより、ジャンプ直後にツバメ返しを出すことができる。この必殺技は空中判定なので、当然しゃがみガードしなければならない。特に接近時はしゃがみDでガード方向をしゃがみに向けておいてから出せば効果的だ。

なお、ツバメ返しは前作でできなくなって、今回から再び復活した特性がある。それは退き込み（以後バックステップ）中にツバメ返しを出す、通称「バックステップツバメ返し」といわれるものだ。

真サムライスピリッツまではツバメ型の火の鳥が飛んだのでバックステップツバメ返しは飛び道具として使うことができた。しかし斬紅郎～ではツバメは飛ばなくなり、さらにツバメ返し自体バックステップ中に出せなくなってしまった。今回から復活したのはいいが、肝心のツバメが飛ばないのにこのテクニックは必要あるのだろうか。

結論からいうと、バックステップツバメ返しは今回とても使える。

このゲームでは回転起き上がりができることはすでに知っていると思うが、このときが狙い目なのである。相手がこちら側に前転起きしてきたら、バックステップツバメ返しを出してみよう。ちょうど前転起きしてきた相手に重ねることが可能だ。相手がしゃがみガードしていれば見事ヒットするぞ。


相手の近くで起きるのを待つ。


相手がこちら側に前転起きしてきたら…、


一緒にバックステップしながら、ツバメ返し！

対戦攻略 リムルル

それでも修羅2Pカラー

大追い打ちさえ入れられればこっちのもの。そこまでのプロセスを大事にしよう。

担当：Dr.Ace



リムルル大進化

まったくの新キャラとなったリムルル。とは言ってもリムルルに限ったことではなさそうだが。まず一番の違いは、声が変わったこと…ではなく、それもそうだが、やはり入力変更だ。この操作感覚の違いは今までのリムルルとは別物であると言おう。

前作では、その操作性の独特さこそが売りのキャラでもあったが、今回は良くも悪くも一般向けの入力に変更されている。当然、変わったのは入力のみならず技の性能そのものも変更されている。

まず、前作ではシステムのおかげで最強技の1つでもあったコンル メムは、無限段などもってのほか、飛び道具も消せなくなり、射程も短くなり、出も遅く、はっきり言ってしまえば使えない技だ。ちなみに入力は前作とは逆手順になっている。なお、修羅、羅刹、共通の技は今回これのみだ。

一応、1つの必殺技が画面上に残っている場合は他の必殺技を出せないというのが基本のお約束なのだが、ルプシトゥムだけはコンル メムで止めている間でも出せるので、羅刹のほうがコンル メムの価値は高い。

あまり使う理由を見いだすこともできないが、突進系の攻撃を未然に防いでくれることもあるだろう。そういったことも踏まえて、読みが冴えるようなら使っていくのも悪くはないだろう。止めることができたなら、ここはやはり踏み込み大斬りがいい。

今回空中防御がシステム上から消え、それに伴って変更せざるをえなかったと思わせるカムイ シトゥキだが、まず、技に段階がついて氷壁のあとに氷刃が突き出るようになった。が、当てても気絶することはなくなり、攻撃を弾き返せるのもほんの一瞬だけになった。


メムとBCの複合攻撃も。


弾いて刺す。シトウキの最上利用法だ。

氷壁を当てても前と同じく微々たる威力だが、氷刃が刺されればそこそこの威力は発揮する。特に、斬り技を氷壁で弾かせておいてそこを氷刃で突く、などの芸当は、狙うのは難しくとも決まると見栄えのよさはリムルル随一だ。実用面でも三連殺などの突進系の技を止めるのに役に立つ。攻撃力以外で評価の高い技だ。

しかし、間違って氷壁を防御されたりなんてことになると、その隙は何でも入れてくださいと言っているようなもので、危険きわまりない。配慮が足りている状態で使っていこう。

コンルノンノは隙が長くなったが、出は速くなっているので、結局はよくなっていると取れる。連続技としても使えるし、怒り強化技でもあるので信頼度は高い。前作のような空中追い打ちはできないが、そうとう遠くで当たりさえしなければ大追い打ちが入るので、威力についても問題はない。修羅リムルルはこれなしではありえないだろう。

だが、隙が長くなったところも忘れるわけにはゆかず、防御されてしまっては目も当てられない結果が待っていることだろう。リムルルの技は、出すときは速くていいが防御されてしまったときは反撃を比較的くらいやすい、防御よりも攻撃面に偏った攻撃が多いのが特徴。くれぐれもむやみやたらと後先考えずに攻撃を振り回すのはやめておこう。


コンルノンノのあとは追い打ち。

コンルシラルは技としては遅くなったりと弱体化した感もあるが、システムから空中防御が消えたため、結果として強化されたようだ。出した直後垂直に跳んで、上から氷塊と一緒に襲うというのが基本。というかその状態以外になるような状況ならコンルシラルを使うどころか、そもそも跳ぶこと自体やらないほうが賢明と言える。あくまでも逃げられない状況を作ってからの攻めとして使おう。あと、削り量も実は侮れない。


確実にシラルの範囲内に。

羅刹の必殺技

ルプシクアレは修羅（ニーシ）はまず使わない。せいぜい相手の起き上がりに置いておくぐらいだ。逆に羅刹（トィトィ）のほうは距離のあるときなどに、これを楯にして攻めていったりできるので、ある程度重宝する。凍らせておいてそこを斬ることもできるので、羅刹としては捨てておく手はない。機を見て効果的に使っていこう。

羅刹はそれだけではなく、ルプシ トゥムというい感じの技をもっている。入力が分かりやすくなったぶん、出が遅くなってしまった点、小（前作では◆＋AB同時押し）で出したものが凍らなくなってしまった点、射程が短くなった点、これらは弱体化したといえなくもないが、それでも羅刹リムルル最高の技であることは譲れない。通常時は小で長めの下段（とは言っても立ち防御可）攻撃、中は射程は短いが隙の少なめな前方攻撃、大で転ぶ特典付きの上方攻撃と、使い分けが可能。


怒り大トゥムなら地上でも信用できる

この技は羅刹での怒り強化技なのだが、特に大ルプシトゥムは、怒り中だと地上の相手にも当たるようになり、そのまま大追い打ちに確実に繋げられるので威力は期待できる。怒りを維持してこの強い状態で闘うか、それとも武器を飛ばせ、優位に立った上で闘うか、これは羅刹では非常に悩まれるところだ。

ウプン オフは当てることはまず無理だが、削り量は目を見張るものがあるので、あと数目盛りを残すのみという状態にでもなれば使うことも考えられる。ただし、根元に埋まっている状態を作るのは並大抵ではない。ここは難しい

新作ストレートフラッシュ

ところだ。

ルプㇱ カムイ エムㇱは修羅（ニㇱ）は使わない。何があっても。出した瞬間から攻撃判定自体はあるのだが、その後の軌道ほか、どうみても当たることはない。どうしてもと言うなら、遊びと割り切った上で使おう。

逆に羅刹の（トィトイ）は上に出すように見えて実は、前に持ってくるので連続技にもなるし、そうでなくても前方に塊が滑っていくので圧迫感を与えることもでき、いい感じの技になっている。どちらかといえば、武器飛ばしを決めるよりも怒った状態で闘ったほうがいいという気もするので、使う機会は少ないだろうが、そこは傾向の問題だ。

あとは必殺技のルプㇱ テクヌムが消えた程度か。

また、通常技は通常技で結構変更された点は多い。しゃがみ大斬りの射程が短くなったことにより立ち大斬りの依存度が高まったところや、踏み込み中斬りが斬りですらなくなったところは実は結構な痛手だ。

通常技について

通常技の強化最右翼は昇り大斬りで、この速さは対空として絶対の信用を押さえている。とにかくこの出の速さは大斬りにはもったいないくらい。大斬りなので威力も申し分ないし、当然対空として意外にも使い道は開けている。

他にも、BC同時押しは氷刃で襲うようになり、前に攻撃しつつちょっと後ろに下がるという嫌らしくも使える技になった。速さもまずまずだ。だがここでも弱点に隙の長さが目につく。防御されてしまったら覚悟しよう。だいたい変更点はこんなところだ。

次は組み立て方を考えてみよう。

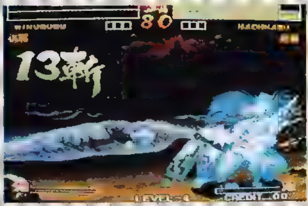


BBCからの武器飛ばし。

コンル万歳

今回のリムルルは、斬り性能の物足りなさが目につき、特に地上戦に不安があるので、そこを補って闘うことが必要である。そこで登場するのが踏み込み防御崩し。これはリムルルを最強にするための必須の技だ。

基本は相手の技を防御して弾いた後、踏み込んで防御崩しを掛ける。ここでの入力方法は先行入力でいいので、硬直がきれる前に入力を完成しておこう。その後の防御崩しにしてもレバーは入れっぱなしでそのまま移行できるので、あとは思い切りよく踏み込んでいく度胸さえあればいい。



13連斬で凍らせれば。

だが、多段技を防御しているときは気を付けよう。

防御崩しの後は、下手に何かを狙うよりもただの立ち大斬りがいい。入りやすい上、攻撃力も十分にあるのでこれが最適だ。

地上戦はこの後手に回って（というか回らされて）の踏み込み防御崩しを主体に闘っていくことになるが、これだけでは積極性に欠けるので、それでは結局相手に乗せられて闘っていることでしかない。得意分野では決してないが、こちらが主導権を握れるような闘い方も多少は必要だろう。

それにはBC同時押しと、修羅ならコンルノンノ、カムイシトゥキ、羅刹ならルプㇱトゥム、ルプㇱ クアレ、そしてCD同時押し、このあたりを闘いの中に混ぜていきたいところだ。当然、踏み込み防御崩しを攻めで使っていくのもいい。

結局ここに挙がっているのは、ほとんど隙が大きい技ばかりであるが、こちらから仕掛ける以上、遅い技では問題外なのだ。ここは不利を背負ってでもこの辺の技を選択せざるを得ないところだ。

それ以外の技を見ても、小斬りは射程も判定も信用度が薄く、実際のところは使いものにならないし、中斬りでは


防御後…。


踏み込んで


防御崩し。ここから攻めきれれば。

遅すぎる。しかしキャンセルできることや射程の面を考えると中斬りは結局使っていくことにはなる。だが、斬り合い状態になったら中斬りでは不利なので、そこでこそ踏み込み防御崩しを開花させよう。

そうでないときにコンル系の技が当たった場合、それに伴って重要になってくるのが、大追い打ち。小追い打ちはぜんぜん減らない上、むしろ回復すらされかねない代物だが、リムルルは大追い打ちの攻撃力が結構期待できるので、確実に大追い打ちをかけることのできるコンルノンノと大ルプㇱトゥムは、ここでさらに重要視されることになる。

どちらも技命中後一歩踏み込んでから大追い打ちを出せば、よほど離れた場合でない限り大追い打ちが入る。特に羅刹で怒り状態ならば大ルプㇱトゥムが地上で当たるようになるので、これは見逃せない。

当然、怒りによって追い打ち自体の攻撃力も増大しているので2倍も3倍もお得だ。手数を増やせば怒っていられる時間も延長されるので、とにかく怒っている最中は攻めに徹しよう。

連続斬り入り込み

それから忘れてはならないCD同時押し。リムルルのCD同時押しは半蔵などと並び最速の部類なので、是非使っていきたい。この技も例外なく隙が長いことは忘れずに。

しかし、14連斬などのAに繋ぐものはどうも届かないことがよくあるし、最後のナコルルBCがはずれることもままあるようなので（注：これは13段目で凍ったときに判定が不安定になるのが原因らしく、14段目を一息おいて出すようにすれば実際は確実に当たる）、それよりはBBCを主体にして、そこからコンルノンノやルプㇱトゥムに繋げていくのがよいだろう。

そして、その使いづらくもある14連斬ではあるが、実は13段で止めて最後のナコルルBCを出さずにそこで止めれば、凍ったままとなりそのままそこにまた攻撃を入れることも可能。その後はお決まりだ。だが、威力自体期待できるものではないし、それよりもなによりも世の中の目というものもあるのでここは穏便にコトを運ぼう。

地上戦はとにかく遠距離戦では斬り合わず、相手に近づくことができるまでは防御主体で、近づいたら威力爆発の連続技というのがリムルルの目指す道とされている。その辺はまだまだ研究されていくだろう。

地上戦はだいたいこんなところで、空中では、修羅ならコンルシラルで頭上から襲う方法もある。この場合先に跳んでおかなくてはならないが、先に跳ぶということは落とされやすくもあるということ。相手によっては、起き上がりに先手を取る程度にしておいたほうがいいこともあるだろう。

このコンルシラルは、垂直に跳んでそこから氷塊と共に攻めるのが普通とされているが、このときの相手の行動が非常に重要。そのままそこにいるような相手ならともかく、どちらかに移動されると実は結構厄介だ。

こうなると行動として、垂直跳びで済むというものでもなくなるのでいろいろ着地時のことを考えなくてはならない。そうするよりは垂直跳びで済むように、相手が行動をとれない状況を作ってからコンル シラルで攻めるのが選択としては正しい。

そうするためには、まず画面端に追いつめることが重要だ。ここは地上戦の戦果次第。あとは手数の多さだ。これらをわきまえた上で頭上から攻めるのがやはりいいだろう。

あと跳ぶと言えば、対空技は間違いなく昇り大斬りが最上。コンル ノンノもルプㇱトゥムも追い打ちが間違いなく入るし悪くはないが、対空性能の高さでは大斬りに一歩譲るところだ。距離によってどう跳ぶのかの判断は間違いのないよう。

対戦攻略 牙神 幻十郎

シリーズ最強の光翼刃

ハメっぽい技はなくなったものの、もともと高いポテンシャルを持っていただけに、やっぱり強いですこの人。

担当:「さみい、ちょっとビビったぞ」はまー



これだけは覚えておこう基本技

まずは修羅・羅刹の違いによらない、共通する技を説明していこう。

●立ち小斬り

近は柄突き、遠は軽く刃で牽制する。どちらも出が早く硬直も小さいので、接近戦でのつなぎに使える。

●遠立ち中斬り

リーチもそこそこ、判定もまあまあの標準的な牽制技。幻十郎はあまり斬り合いが得意ではないが、それを計る目安としてこの立ち中斬りを使うといい。ぎりぎり当たる間合いでの牽制が効かないようならば、別の戦法に切り換えよう。

●近しゃがみ中斬り

キャンセルが簡単で、ヒットすれば確実に小三連殺（三空殺）につなげることができる。相手の隙に入れるほか、ジャンプ攻撃からのつなぎにも役立つ。

●遠しゃがみ中斬り

出るのが早い下段技。リーチがやや短いので、斬り合いで使うのは難しい。が、返し技として、また羅刹での裏桜華との挟み打ちでは絶大なる効果を発揮する。キャンセルもかかるが、遅めなので必殺技につなげることはできない（裏桜華を絡めた時は別）。



立ち技メインで押してくるキャラには、一歩踏み込んでから置いておくような感じで。

●遠立ち（しゃがみ）大斬り

踏み込む距離が長く、ズームアウト状態からでも当たるほどのリーチを誇る。不意に出してもいいし、羅刹ならば相手のバックステップを狙って仕掛けることもできる。



ここからでも届く。さすがに新鉄閣ほどではないが。

●上段蹴り（レバー中立＋D）

3段技で、1、2段目はガードされてもキャンセルがかかる。ダメージは期待できないが、キャンセル必殺技が3段目で反撃を潰すかを使い分けることで、主戦力である三連殺や裏桜華への大きな布石となる。



2段目は中段でキャンセル可。出も早く使える

●踏み込み中斬り

1段目が下段で出も早いのだが、威力がなく2段目がスカってしまうことが多い。ガードされても大きな隙をつくってしまう。羅刹で裏桜華を絡めない限りは危険。

●踏み込み蹴り

当たれば追い打ち（大）が確定し、ガードされても致命的な隙はできない。ダッシュからは主にこれを使っていこう。

●ジャンプ中斬り

横に長く、攻撃の出ている時間が長い。着地寸前で当てやすく地上技につなぐのが容易なので、空対地にはこれがいいだろう。ただし小さいキャラにはしゃがまれると当たらないので、そういう場合は大斬りや蹴りも使う必要がある。

ちなみに、幻十郎のジャンプ攻撃には特に下に強いものというのはない。落ち着いて対空技を出されたらそれまでなので、跳ぶ時はそれなりの覚悟を持って跳ぼう。



こんな感じで当てられればベスト。

●垂直ジャンプ大斬り

幻十郎は、相手のジャンプをジャンプで迎え打つのは苦手。とはいえ、この垂直ジャンプでの大斬りは攻撃範囲に優れているので、地上の牽制兼空対空として使うことが可能。ジャンプ攻撃を高めの打点でガードされたときのフォローとして活用しよう。



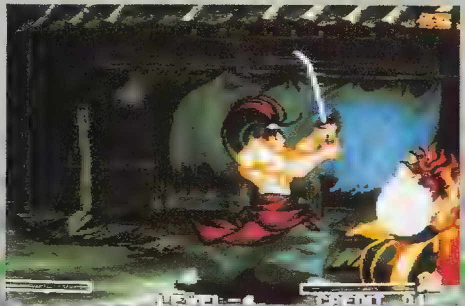
キャラによっては近しゃがみ中斬りから入れられる。いいダメージ量してます。

●防御崩し

幻十郎は踏み込みが早く、そのまま止まらずに防御崩しを決めることができる。そこから小三連殺 or 三空殺で安定大ダメージが入るので、防御崩しはかなり強力。相手が少しでも怯んだら、躊躇なく狙っていこう。

●C＋D

地上での斬り合いが不利な幻十郎にとって、武器飛ばしが出せる状態は大きなチャンス。連続斬り入り込みはダメージ的なメリットがほとんどないが、序盤で攻めのバリエーションに加える価値はあるだろう。ガードされても硬直が小攻撃なみに小さいので、うまく使えばほかの連携にも生きてくる。



C＋D↓A↓C＋D↓A…は、けっこうイヤらしい固めかも。

●桐覇　光翼刃

頼れる無敵こそないが技の出が早く、攻撃範囲が鬼のように広い。主に対空技として絶大な効果を発揮するが、相打ちOKであれば地上戦でも



弧月斬と違い、先端がカスった程度でも安定したダメージが見込める。早め早めを心がけよう。

使える。もし近い位置でヒットすれば追い打ち(小)も確定なので、ダメージ的にも申し分なし。とっさのときでも入力できるよう、練習しておこう。

共通技を一通り説明したところで、とりあえず修羅幻十郎の基本戦法を見てみよう(羅刹はまた次の機会に…)。

AAA? BBBBB? CCA?

修羅の狙い目は、何と言っても三連殺だろう。この技はとにかくガードしづらく、しかも威力が高い。すべての行動は「いかに安全な状況で三連殺を発動させるか」の布石であると言っても過言ではないだろう。



中五連殺のみでこのダメージ。3回も決めれば勝ったも同然。

この技は大小どのボタンで出すかによって性能が微妙に違うのだが、ここでそれを解説するだけのスペースはないので、結果として使える組み合わせのみをピックアップしていくことにしよう。

●小→小→小

小は出るのが早いので、近中斬りキャンセルや防御崩しなどから簡単に連続技にできる。ただ、相手のくらい時間が短いのと移動距離が短いのとで、返し刃を毎回すべて入れていくことは難しい。とは言え、三連殺でのダメージのほとんどは最後の一撃なので、無理をせずにここまでつなぐことを優先したほうがいいだろう。



レバーぐるぐる+ボタン連打でもいいが、ガードされると危険。なるべく見押しで。

●中中→中中→中 or 大

近～中距離からめくりを狙う場合はこれ。中以上であれば、安定して返し刃を入れることができる。3段目がまれに届かないことがあるので、余裕があれば大で入力したい。逆に、1段目がガードされたときは小で出すこと。


2段目以降は、めくったかどうかにかかわらず、入力方向はどちらでも構わない。

●大→大→小 or 中

1段目がガードされたときに返し刃まで入れてしまうと、2段目が届く前に反撃をくらってしまう。ヒット数にこだわらないのであれば、このめくり～めくりのコンビネーションを使おう。

ハメよりタチが悪いかも…

連続技で使う場合はとりあえず置いといて、めくりで仕掛けるタイミングをざっと挙げてみよう。

●近距離での固めから


前立ちガードか


めくって、


さらにめくる。ここが入れば3段目も決まって大ダメージ。

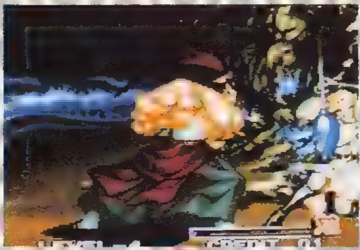
ジャンプ攻撃の後などにダイレクトで出したり、しゃがみ中斬りにキャンセルして仕掛ける。キャンセルなしの上段蹴りやC+D→小斬り→遠しゃがみ中斬りなどの連携を見せておけば、適当な牽制にひっかかることも減るはず。

●相手の起き上がりに

現実問題として、最も活躍するのはこのときだろう。天草降臨ではさまざまな起き上がりがあり、すべて仕掛けるタイミングが違うが、三連殺は空振りしても次を出すことができるのでフォローは効く。

●遠距離からいきなり出す

まず決まらないと思うが、小・中の1段止めなどを見せておけばそこそこ使えるかも。


こんな状態で止まれば、誰だって反撃したくなる。だが…。


ズビャッ、甘いね。小で出せばあまりめり込まない。

めくり狙い時での最大の注意点は、「画面端にいる相手はめくれない」ということ。もし端の相手に三連殺を使うのであれば、めくりではなくディレイで惑わせよう。相手としてはガード後反撃したいはずなので、1、2段目で止めると見せかけ、本命の3段目を少し遅めに入力して反撃を潰す。ガードしっぱなしになったら、途中でやめて再度三連殺や、ダッシュから防御崩しだ。

マリアまでなら一撃で葬れるぞ（私情ネタでゴメン）

武器飛ばし技の五光斬は、斬紅郎無双剣の時に比べ出が遅くなってしまっている。そのため14連斬の11（12）段目キャンセルぐらいしか使う場面がないのだが、幻十郎は地上での斬り合いがあまり得意ではないので、使える状態ではない。

相手が隙を見せたら、C+Dから入れてやろう。

それ以外では、一応ガードさせれば隙はないので、起き上がりに重ねてすぐ三連殺などのバリエーションにも使える。が、空振りしたときの隙は尋常ではないので、それだけは注意。


決まると「ズルい！」と言われるが、結構潰されまくってるんだよね…。

対戦攻略 破沙羅

やはり小技重視だ。

修羅と羅刹で微妙に性質が違う今回の破沙羅。君ならどちらを使う?

担当:KAL

安定の修羅 幻惑の羅刹

さまざまなシステムの変更があったが、これは破沙羅にとってあまり歓迎すべきことではない。空中ガードがなくなっただけならいいのだが、なにより「ガードキャンセル」ができなくなったのが痛い。前作、斬紅郎無双剣でお世話になったガードキャンセルは、コマンド投げの友引と武器飛ばし技の2つ。連続技に乏しい破沙羅にとっては、貴重な攻撃チャンスだった。

そのかわり、今回は修羅と羅刹の違いがはっきりしているので、各技の特長をつかんでいればおもしろい闘いができる。

修羅は、連携攻撃に使える飛び道具とコマンド投げをもち、ちょっとした連続技もあるのでコンスタントにダメージをあたえていける。

対して羅刹は、コマンド投げと連携に使える飛び道具がなく、ジャンプ攻撃に頼る場面が多いので、安定した闘いは望めない。しかし前作にもあった分身技、影騙しのパワーアップのおかげで、奇襲とフェイントによる一発逆転がいつでも可能になった。騙しが成功しただけでも楽しいキャラだ。

このように、性質は多少違うものの、やはり基本は一緒なので、まずはそのあたりから解説していこう。



連続ジャンプをマスターしよう

このゲームは、ジャンプの着地後に屈伸モーションが表示される。これは完全な隙で、この間はなにもすることができない。

しかし着地時にレバーが上3方向以外のどこかにはいっていると、隙なく着地することができ、すぐ動けるようになる。これは技を出すなどしても可能だ。地上ではあまりいい技がない破沙羅はよくジャンプすることになるので、これは非常に重要なテクニックといえるだろう。


ジャンプ後普通に着地すると…


この屈伸モーションが表示される。


ジャンプ中に上3方向以外のどこかにレバーを入れておくか…


着地と同時に技を出すと屈伸モーションは表示されない。

狙いの一つであるジャンプ大斬りを出して着地したあとすぐまたジャンプしたいとき、またジャンプ攻撃にいったら下をくぐられて、投げや打撃を重ねられそうになったとき。こんなときに隙なくジャンプできれば、危険回避になるどころか、逆に相手が技を空振りしてそこへ攻撃を加えるチャンスができるかもしれない。

そんなわけで、ジャンプしたらレバーは前か後ろにいれておこう。真下だとキックボタンを押したときに必殺技の「刺し足」が、斜め下だと特殊技の「頭骨割り」が、それぞれ出てしまうぞ(斬りボタンを使っているぶんには問題なし)。

狙いはジャンプ大→大

破沙羅最大の狙いは、ジャンプ大斬り→近距離立ち大斬りの2段攻撃だ。これはものの凄い減りをみせる。このようなジャンプ攻撃からの連続技を入れるときも、先ほど説明した「レバーを入れながらのジャンプ」で着地の隙をなくすのを忘れないようにしよう。

第2の狙いは投げ→近距離立ち大斬り。ただしこちらは相手キャラによって、威力の低い攻撃しか入らなかったりするので、そのような場合には無理に狙わないほうがいい。

ジャンプ攻撃は使いわけよう

相手も跳んでくるかな、というときの空対空技や、普通に斜めジャンプで跳び込むと


ジャンプ攻撃だぁ~……! しまった、投げられる~。


おりゃーっと気合で目ジャンプ(連続ジャンプ)。



踏み踏み〜。そしてそして〜…。



後ろに戻って大斬り。オーソドックス。

きのジャンプ攻撃は大斬りでOKだが、状況に合わせて技の使い分けができると理想的。相手キャラの前で垂直ジャンプ攻撃をするときは、斜め下方向に長い中斬りがおすすめだ。威力を二の次に考えるなら、空対空のジャンプ合戦に使ってもいい。

相手キャラの頭上に落ちるようなとき、また端に追いつめた相手に跳び込むときには、レバー真下＋キックで出る必殺技、刺し足が有効になってくる。この技は、相手キャラを踏みつけたあと必ずもう一度、踏んだその場からジャンプするようになっている。このとき前か後ろか真上か、ジャンプする方向を選べるので、相手が次にどう動くか先読みして判断していく。「その場から動かない」と思ったら、真上に跳んで大斬りを出しながら落ちてくるとか、相手の残り体力が少なければもう一度踏んでもいい。この技は結構威力がある。踏んだあと相手が動きそうで「真上に跳んだら下をくぐられそうだ」というときは、後ろにジャンプして大斬りを出しながら落ちてこよう。これが一番使えるパターンだ。

強力な対空技を使ってくる相手に跳び込むときは、たまに必殺技の空刺しを使ってみよう。これは空中から鎌を投げる技なので、相手の技の届かないところから安全に攻撃できる。

またこの技は、使うタイミングをかえることがかなり重要だ。普通に前ジャンプから出すだけでなく、相手の目の前からバックジャンプしてすぐ出すとか、先の刺し足で踏む→バックジャンプしてから出すなどして不意打ち効果に重点をおこう。

なお、大→真横へ投げる、中→ほぼ斜め45度へ投げる、小→より急角度に下へ投げる、となっているが、使っていくのは主に中。小は刺し足で踏んで後ろへ跳んだあと投げる、大は中〜遠距離からバックダッシュすると同時に投げる、くらいにしかほかの2つは使い道がない。さらにどれも、どこで出しても、ガードされるとダッシュで近づかれて反撃を受けてしまうほどに硬直が長い。特にバックダッシュから出す場合は注意しよう。

ちなみに空刺しという技、不思議と出しにくい技だが、それで困っている人は、レバーを横で止めるのではなく、ぐるりと斜め上か真上までもってきてからボタンを押すようにしてみるといい。これで出るはずだ。

ジャンプ技、最後の要素はキック攻撃だ。ジャンプキックはお互いの硬化時間がほぼないので、いつもは大斬りなどで跳び込んでおき、不意にキックで跳び込み、すぐ着地してすぐ投げる、といった戦法に使える。修羅ならコマンド投げの友引を狙える場面だ。ただし相手もすぐ動けるというのをお忘れなく。

地上戦は間合いで使う技を変える

ジャンプ攻撃を引き立てるために、地上戦もある程度こなさないといけない。そのためには、間合いによって出せる技出せない技を理解することが大切。

スタート時くらいの間合いでは、とりあえず垂直ジャンプ大斬りで様子をみるのがいいが、前後の状況から相手が跳んでこないと思えるとき、例えば対空技（立ちキック、羅刹なら地刺しも対空技）で落としてその着地点に攻撃しようというときには、立ちガード不能のしゃがみ中斬りが使える。もう少し近くなれば、今度はしゃがみガード不能のB＋Cという選択肢も加わる。立ち中斬りも、ジャンプしようというところを落とす「ジャンプ防止技」としてならそれなりに役立つが、隙が大きいので乱用は禁物だ。使うとしたら、あらかじめ対空技で跳び込みを1〜2回落としておいてジャンプする気をなくさせ、そのあとでしゃがみ中斬りヒット→連続して立ち中斬り、とやると、ダッシュで接近しようとする人には効果的だ。



ただの立ちキック。これが強力な対空技だったりする。

接近戦では、第一に立ちorしゃがみの小斬りを出していこう。これよりもう少し近くなれば小足払いが主戦力、もう少し離れれば大足払い、B＋C、垂直ジャンプ攻撃がメインとなる。特に大足払いからの大追い打ち（↑＋斬りボタン）は回避されないので、B＋Cを出す間合いで上手に使っていこう。

C＋Dの連続斬り込みは、B＋Cや大足払いのかわりに出していってもいいが、出が遅いので無理する必要はない。また14連ではなく、BBCからの空中連続技を狙っていくのが基本だ（破沙羅の場合は）。

もう相当に遠く離れている場合は、修羅なら必殺技の鵺魂を、羅刹なら地刺し（中）を出していこう。地刺しはカーブして戻ってくるときも判定があるので、遠くで一度ダウンさせたら、間合いに応じて大か中を出し、起き上がった直後に重なるようにするといいぞ。修羅のほうは、相変わらず鵺魂→武器飛ばし技が連続技なので、最後のあがきに狙ってみるといい。

羅刹独特の分身技、影騙しは、遠くから跳び込む間合いでは小（分身前ジャンプ）、スタート時くらいの間合いでは中（分身垂直ジャンプ）かキックボタン（分身前進）、近距離も同じく中かキックボタンを使っていこう。大（分身バックジャンプ）は基本的に使う必要はないが、上達してきたら近距離戦で出してみよう。バックジャンプしたと勘違いしてくれるかもしれないぞ。

また14連斬の12斬目にキャンセルをかけてキックで出すとおもしろいぞ。

とにかく影騙しは使う人のセンスによる部分が大きいので、実戦経験を積んで出し所を見極めていこう。

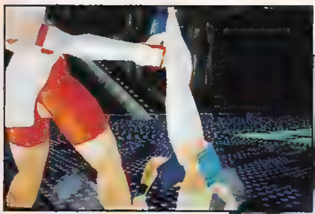


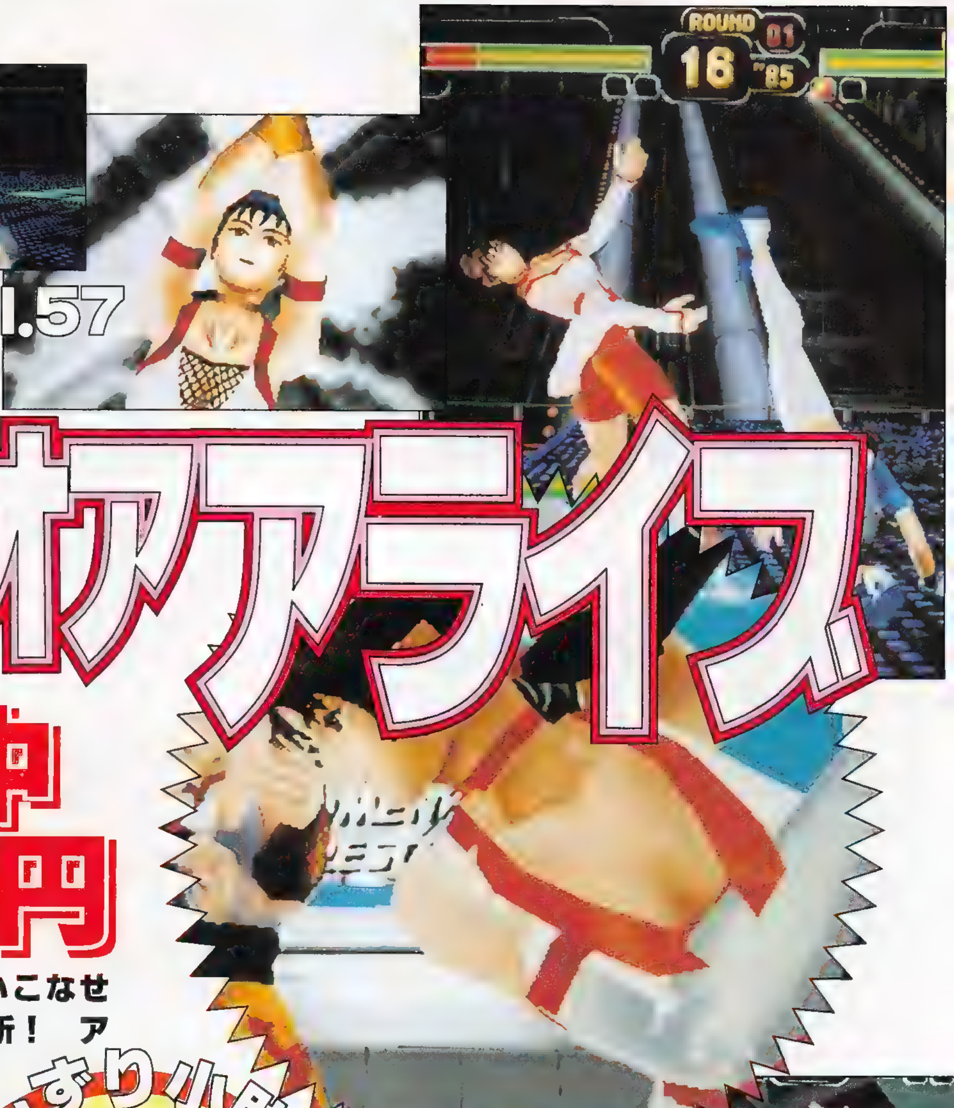
たとえば〜、斜めジャンプ大斬りのあと…。



着地ですぐに分身B（真上）。ほんの一例だ。







ゲーメストムックVol.57

デッド オア アライブ

絶賛発売中
定価980円

これ1冊で完璧にキャラクターを使いこなせる！　すべての技とシステムを完全解析！　アディトシの湯上がり卵肌も掲載だ！



だんずり小助の拙者の話を聞くでござる！

うぃっす！　拙者だんずり小助でござる。デドアラ(←DEAD OR ALIVEの略語らしい）の醍醐味はなんといってもデンジャーゾーンと組技の熱い駆け引きでござるよ！…左肩の黒い人。「ん？？嘘をついているな！ほんとうのことを言え！正直に白状しないと、こないだ神保町の芳賀書店で…」うわぁ！すまぬ皆の者。拙者嘘をついて、いたでござる。ほんとうは「おっぱい」が目当てで遊んでいるのでござる。デドアラと言えばあのたゆやかに揺れる乳。特にティナ殿の乳が最高でござるよ。当然ムックでは巻頭カラーで大特集するために、先日こっそり台割を変更しておいたでござる。付録も当然ティナ殿の立体等身大ポスターで決まりでござろうな！発売された暁には、布団の下に入れて甘い夢を見るのでござる。←んな訳ねーだろ！だいいち、立体ポスターなんてどうやって付録にするんだ？台割にいたずらしたのも貴様だったのか！切腹だ、切腹！



これでござるよ、これ。こっこの乳があぁ！拙者を惑わすのでござる。



Virtua Fighter 3

ネタ5集中

起き上がりってなんや?

その場下段は[illegible]攻めのチャンス!?

担当[illegible]（アレはヒデェ）しじみ

秋も深まり肌寒くなってきた今日この頃。みなさん、対戦の前にはホットコーヒーなどで十分暖気を済ませてから臨みましょう。手がかじかんで修羅覇王麒華山が繰り出せない首かしげモードに入ってしまっては「フクロウ博士」と、ある意味不名誉なあだ名で呼ばれてしまう危険性がありますから。

ところで今までさんざん起き攻め」について説明してきたんだけど、必ずしもしなければならないってことはないんだよ…念のため。すかすこともちろん重要。あと数ドットしかない体力にもかかわらず、わざわざ蹴りをもらう危険性があるところに身を投げ出すなんて…。あくまで戦法の一つだから使いどころを考えてネ。

サルからヒトへ…起き上がり実戦編その1

起き攻めの基本どおりに対応して[illegible]ても返せな[illegible]ってあるよう[illegible]なんです、あるんです。[illegible]ンです、返し技のない起き上[illegible]

[illegible]が攻撃が[illegible]それは！

●その場仰向け敵足方向下段起き上がり攻撃（[illegible]）

この起き上がり攻撃には要[illegible]。起き攻めを仕掛ける[illegible]はつい中段攻撃（肘、膝など）を出してしまいがち。もちろん二択として投げと併用していくのはかまわないんだけど、ダウンしている側がⓅの発生が早いキャラ（カゲ、サラ、[illegible]）の場合は、[illegible]されてしまうこともある。これをやられると[illegible]ムカツクぞ～…んな[illegible]で起き[illegible]下段攻撃もバリエーションに加えよう。[illegible]一つ[illegible]の手だね。ちなみに、[illegible]投げた[illegible]よ（ACT1でふれたけど）。[illegible]ダウンさせられた側はこのことを[illegible]してやれ！


こわあ…そりゃないよ。


ヨッシャア二択じゃあ…

●ディレイの起き上がり攻撃について

[illegible]起き上がり攻撃にディレイ[illegible]は前もいったよね。[illegible]ディレイ[illegible]起き上がり攻撃、[illegible]の（ディレイをかけない）と[illegible]攻撃が発生するようにな[illegible]っている。何が違うかという

[illegible]ションが変わるもの（Ⓢジャッキー、サラ、舜帝など）、もう一つは[illegible]。[illegible]攻めの際、返し技が変わってくるからちゃんと対応しようぜ。

●起き攻め時の足位置

普通は、こうなっちゃうよね。



でもディレイだとちゃんと下段[illegible]




[illegible]

も[illegible]こういう経験をし[illegible]るのでは？

「横転起き上がり下段攻撃をガードした時、肘打ちが入んなかった！」

この原因は[illegible]してくるがほとんどの場合、[illegible]

せっかくガードしてもこの足位置[illegible]




こうなっちゃう場合が多いんだな。


足位置を変えてやるとこの通り。

ち系（Ⓟ）を返し技とするキャラ（カゲ、ジャッキー、サラ）は注意したほうがいいだろう。足の向きがお互い正位置（ラウンド開始直後の足位置）でダウンを奪ったなら、ダウンさせた側は足位置を変えて（各キャラ固有技や⬇Ⓚ[illegible]）[illegible]よってガード後、正位置になるようにしてやると随分ヒットしやすくなるぞ（下段投げ[illegible]）



⇨P＋K関連を徹底解析

パイ チェン 対戦攻略

前回の攻略で反響の大きかったパイの隠し技「P＋K」。今回はこの技のすべてに迫る。

攻略：FRS-M.O

⇨P＋K＝雲手 基礎知識

「⇨P＋Kは相手のパンチ攻撃をかわせる」ということ、そして「⇨P＋Kのコマンドが成立して構えている間は、投げ技を回避することができる」ということを前々回の本誌で掲載したが、今回はその応用編に入ろうと思う。

最初に⇨P＋Kでかわせる技の種類からみていこう。もうすでに例として挙げているように、相手の上段パンチ系をかわせることは知っていると思う。実戦では相手のPPやPPPなどに合わせていくのがやり易いが、そのほかにも各キャラの主だった固有技もかわすことができる。

たとえばアキラでいうと猛虎硬爬山や、崩撃雲身双虎掌の始動技である崩拳など[illegible]これに相当する。ラウなら斜下掌、斜上掌とか、パイなら穿[illegible]とかこれに当たる。[illegible]これらの技の[illegible]通点が何だか分かるだろうか。

答えは例として挙げたこれらの技すべてが、「当て身系の上段P返し」に規定されている[illegible]。つまり当て[illegible]上段P返し」に規定されている技ならば、パイの⇨P＋Kでかわせるというわけだ。このときひとつ注意してほしいのは、ここでいう「上段P」とは相手の攻撃属性とは必ずしも一致しないということ。VF[illegible]をやり込んだプレイヤーにはすでにお馴染みだが、「当て身系における上段P」とはあくまで攻撃をとる側の属性なのである。実際、崩拳も斜上掌も穿弓拳も攻撃属性はみんな中段攻撃だが、当て身をする側からは上段当て身に対応しているのだ。

見分けかたとしては、中段攻撃でもしゃがみヒットさせたときよろけなかったり、強制立ち上がらせ（ノーダメージ）のみにとどまる技は上段P返し[illegible]えて差し支えない。ただし当て身の上段返しと同じ技をか[illegible]るからといっても、相手の技がキック系のときは⇨P＋Kは通用しない。

一応この理論で⇨P＋Kが有効な技を知ることができるが、どうしても全部知りたいという人は弊社刊「バーチャファイター3 ACT1」の技表を参照してほしい。





P＋Kでかわせるのはパンチだけではない。その技が「上段P返し」属性ならOK。

かわしたあとの攻防

⇨P＋Kで相手の技をかわしたあとは、こちらのほうが若干早く動くことができる。もし相手の出した技が単発系なら、よろけた相手に一方的に雷撃掌（PPP）または投げが入る。[illegible]技でも、ヒットしなければつぎに繋がらない技（アキラの崩拳など）なら単発系と同じと考えよう。

もし[illegible]場合（斜上掌スタートの連環[illegible]PPP部分）はかわしに成功しても、次の瞬間すぐにかわした続きの技がとんでくる。このときはかわし後にパイが雷撃掌や投げを入力しても、[illegible]しかしパイ側も硬化中ではないので、1～2フレームで間に合う行動をとることなら可能だ。

パイ[illegible]フレーム[illegible]れる行動には、「ガード」「当て身」[illegible]身」と「⇨P＋K」だ。

ここで気がついた人もいる[illegible]返し」属性であるものならすべてかわすことができる。た[illegible]イがタイミングよく⇨P＋K[illegible]のPPPすべてをかわすこと[illegible]

この応用として、「相手のP[illegible]で仕留める」なんて芸当も可能となる。これはダメージ的に見れば結局当て身1回分な[illegible]してくると分かっているなら[illegible]取ればいいだけのこと。確かに、わざわざ危険なリスクを背負ってまですることではないかもしれない。

しかし、いまここを読んで





相手の技が単発系なら、このあとにPPPか投げが入る。

この手で負けるはずがない！

新作ストレートフラッシュ





相手がPPPKタイプのコンボを狙ってくると思ったら、こんなこともできる。パイならではの「かわし連携」だ。

いる人は、対戦で勝ちたいがためだけにパイを使っているのではないと思うのだがどうだろう⁉じつはパイを使う人は「勝敗よりも試合の内容自体を重視する」とか「自分の対戦スタイルに人マネじゃない、なんらかのオリジナリティを追求する」というタイプの人が結構多い。

やはりこの技の性質や、パイだけこういう技を持っているということを考えると、相手の攻撃が多弾と読んだときは狙っていきたいと思うのだが…。

P+K 実戦応用編

ここから先は、⇨P+Kの実戦における有効な使い方を伝授していこう。

●[illegible]の単発パンチを狙う

⇨P+Kは冒頭でも解説したように、相手の「上段P返し」に規定されている技をかわすことができる。VF3では全キャラともしゃがみPが弱くなっているので、システム上立ちPを多用することになる。技の繋ぎとしての単発立ちPや、PKキャンセルを仕掛けてくるときを狙って⇨P+Kを合わせていくのが有効だ。

ただし立ちPは相手によって使用頻度がまちまちなので、これは博打の要素が強い。なかでも、比較的単発の立ちPを多用する傾向にあるアキラ、ウルフ、ジェフリーあたりに的を絞って使ってみよう。

●コンボ系のパンチを狙う

[illegible]も少し触れたがコン[illegible]チの初弾は、かわしてもこちらの反撃が間に合わない。よって次の攻撃を当て身する[illegible]ならではの「かわし[illegible]」を狙ってみよう。実戦で[illegible]カゲ、ラウなどに[illegible]をかわし、2発めを当[illegible]程度なら十分に狙っていけるぞ。

●「投げ回避」に使う

VF3では、コマンド投げでも投げ抜けすることができる。よって強力な投げ技を持っているキャラには、本来は投げ抜けを入れるべきなのだろう。しかしそれは当然、相手だって承知ずみだ。投げの種類を増やして対抗してくるのは目にみえている。さらに毎回相手の投げの種類を見切るのは不可能なことを考えると、「⇨P+K中は投げられ判[illegible]」という性質を利[illegible]い。

相手が「投げにくる」と読んだら、その直前に⇨P+Kを入力して投げスカりモーションに化けさせよう。ちなみに⇨P+Kの投げられ判定消失は、コマンド完成の1フレーム後からパイの構えが降りるまで有効。さすがに[illegible]解いてしまうと、降ろすモーションからは投げられてしまう。



かわしのモーションを降ろすときは…



さすがに投げられてしまう。だが…

しかし実はこの⇨P+K、これでは終わらない。なんと、⇨P+Kが不発に終わって[illegible]えを降ろすまえに、再度⇨P+Kを受け付けてくれるのである。つまり⇨P+Kを高速入力し続けていれば、投げに対[illegible]に無敵[illegible]ことができ[illegible]。

たとえば相手がPを打つと読んで⇨P+Kを出したが、相手はなにもしてこなかったとしよう。⇨P+Kの戻りを相手が投げにきたら[illegible]で再度⇨P+Kを入力すれば、相手の投げを無効化できる。⇨P+Kをわざと空振りして相手の投げを誘い、それを無効化させることだって可能なのだ。



おとりの⇨P+Kを見せておいて、



⇨P+Kの戻りを投げにきたところを、もう一度⇨P+Kでスカ



回してほえろ!

ウルフ対戦攻略

3になっても基本は投げと中段の2択。強上段とキャッチ投げも使いこなせ!

担当：ギィ

本命は2回転半!

相手の硬直に投げを決めたときの1・25倍ダメージはなくなったものの、全体的にダメージの下がったVF3のなかで相変わらず最強の威力を誇るジャイアントスイング。

というわけで今回もウルフの戦法の基本は、いかにジャイアントスイングを決めるか、ということになる。



こんだけ成[illegible]
お[illegible]

まず[illegible]一番のチャンスは、[illegible]の技のガード後。上段起き上がり蹴りをはじめとして、ガード後に、中にはヒットしても投げが返し技となるものが数多くある。そんな技を覚

えてし[illegible]通。

そしてもう一つがこちらの[illegible]の状況をヒットさ[illegible]た[illegible]に投げが確定する[illegible]合[illegible]以前にも紹介した



しつこいようだがこの後と、



この後は投げが確定。判断できるようにしよう。

か、今のところ、

●コメットフックをしゃがみ状態の相手に当て、ひるませた後

●しゃがみKがカウンターヒットした後

といった状況から、投げが確定する。コメットフックヒット後は投げ間合い外なので注意。S.S.D.コマンドまたはジャイアントスイングコマンドで一瞬前進する必要がある。

このように攻撃から、防御から確実に投げることができる状況は非常にありがたいのだが、これはこれで問題がある。

そう、投げ抜けの存在だ。

投げ抜け対処法1 投げを使い分ける

前述のように投げるタイミングがはっきりしている場合、相手が投げ抜けコマンドを入れている可能性が非常に高い。当然最も投げ抜けを狙われやすいのはジャイアントスイングなので、こればかりを狙うのは望ましくない。

そこで複数の投げを使い分ける必要が生じてくるのだが、使い分けは基本的に、ジャイアントスイングとS.S.D.の2つだけでいい。



投げ抜け[illegible]
の決[illegible]

第一の理由はコマンド入力。いくつもある投げの中で、この2つだけがコマンド入力中に前進できる。[illegible]抜けコマンドが重複していないという利点もある。

第2はその威力。[illegible]ストロックスローは投げのみのダメージを見ればSSDと同じだが[illegible]攻撃はおろか起き上がりを攻めることすらできない。もちろんステージ位置によっては一発リングアウトが狙えるのでそういった使い分けでなら意味がある。

そして第3は第2と重複する部分があるが、[illegible]ルクローが決まるという点。



SSDにすぐに[illegible]ジャイアントスイング後は走ってこの辺で入力。

[illegible]が、最も[illegible]サ[illegible]いを迫れる場面。この[illegible]で[illegible]勝てば、ほぼこれ[illegible]の勝ちは決まっている。逆にこれを無視しては勝つことは難しいぞ。

立ちPからの攻め

[illegible]が速く、[illegible]しつつ[illegible]できる立ちPは相変わらず攻めの起点として使える。

もちろん、[illegible]めの[illegible]は立ちPがヒットして初めて効果を発揮するものだが、ある程度決め打ちでもいい。

やはり[illegible]も投げと[illegible]の2択。ジャイアントスイングかSSDならダッシュしなくと



PKキャンセルでもOK。立ち[illegible]



SSDまたはジャイアントスイ[illegible]



[illegible]対となる中段は[illegible]コメットフック。この立ちP・コメットフックの[illegible]は、[illegible]、ペ[illegible]

コメットフックの2択。強力だ。

Ⓟからの攻め

- Ⓟ
  - → コメットフック
  - → 投げ
  - → Fシュタイナー
  - → グリズリーor
  - ↓ Ⓔ
    - → コメットフック／投げ／Fシュタイナー
    - → グリズリーor ロードロップor しゃがみK

コメットフックからの攻め

- コメットフック
  - → ショートショルダー
  - よろけ → 投げ（よろけから確定）
  - ヒット → コメットフック
  - ガード → ガード（投げ抜け準備）

この手で負けるはずがない！

新作ストレートフラッシュ

の立ちP以外の技で割り込まれることはない。

また、立ちPがガード、またはすかることを前提に、避けを間に挟むのもいい。この避けからさらに、投げと中段の2択を仕掛けるのだ。

相手の避けに対しては、近ければ投げで避け対策を兼ねることもできるが投げ間合い外であることが多い。そこで避け対策に組み込んでいきたいのが、フランケンシュタイナーとグリズリーラリアット。

シュタイナーはキャッチ投げなので相手の技の出かかりを投げられるのはもちろん、入力した瞬間から空中判定になるため、避け対策にもなる。

一方のグリズリーラリアットは上段攻撃をかわし、逆にしゃがんでいる相手にもヒットするためわりと万能。中段と投げの2択に追いこんでいる相手に[illegible]る。

若干つぶ[illegible]られたりしやすい[illegible]立ちPからニーブラストやし[illegible]という連携も、カウン[illegible]トしたときの効果を考えると悪くはないぞ。

中段からの攻め

立ちPは早いけど所詮は上段攻撃、しゃがまれると以上だ。そこで、連携の起点として使える中段攻撃を探してみると、

・コメットフック
・バーティカルアッパー
・ボディブロー

の3つがあげられる。中でも強力なのはコメットフックだが、リーチが短いのが欠点。

立ちPやコメットフックヒット後、あるいは避けから狙っていく。通常ヒットでも2択は仕掛けられるので、よろけるか、ガードされるまでしつこくコメットフックを狙っていくのも悪くない。



さらにコメットフックに行くか、ガードするか、避けるか。さてどうしてやろう。

また、コメットフックでよろけた後、確実に入るのは投げのみだが、たいていの相手は投げ抜けか、技で投げを止めようとすることが多いので、あえてショートショルダーを狙うのもいい。

バーティカルアッパーはヒットさせればこちらが先に動くことができるが、しゃがみ状態からしか出せないのが欠点。相手の上段攻撃をしゃがんでかわしたときなどに狙っていこう。しゃがみP・バーティカルアッパーの連携も、以前ほどではないもののそれ[illegible]に使える。[illegible]ここからもコメットフックか投げを狙っていくのが[illegible]。

ボディブローは基本的には[illegible]立ちPと[illegible]段として用いていくといい。ヒットさせても特に有利ではないが、ドラゴンフィッシュ[illegible]の存在を意識させておけば、やはりここから投げと中段の2択が可能だ。

投げ抜け対処法2 強上段攻撃

ダブルクローの後など、確定ではないが、投げと中段とでほぼ完全な2択を迫れる状況。この場合もやはり相手にとっては投げ抜けの狙いどころ。しかも、確定の状況と異なり、投げにいったところを[illegible]投げ抜けコマンドで投げられてしまう可能性がある。

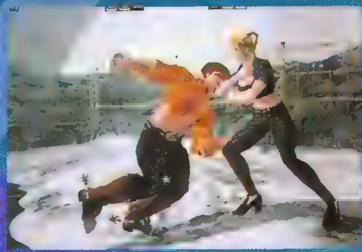


引きずり起こしてやったぜ、ほら、投げた。



あら逆に投げられちゃったよ。もしかして投げ抜け？

この場合、基本的にしゃがむことでしか回避できない強上段攻撃のアックスラリアットと、キャッチ投げのフランケンシュタイナーが使える。[illegible]も投げや他のキャッチ投げと違い、逆に投げられ[illegible]る[illegible]。下段攻撃のグリズリーラリアット、ロードロップキ[illegible]は同様の効果がある[illegible]威力が低いので[illegible]いないかも。



[illegible]んじゃねーよ。

決めとけ空中コンボ

VF3になってウルフが大きく成長した点の一つが[illegible]空中コンボ。[illegible]ジャイアントスイングにはかなわないものの、その威力と安定度はかなりのものだ。

あ、それともちろん以下はすべて鷹嵐は除外ね。

●Sショルダー・Sショルダー・ハイエルボー（大ダウン攻撃）

全キャラに対して、ノーマル、カウンタ[illegible]を問わず決まる超安定空中コンボ。一応、対ウルフのみ八の字スタート限定。とりあえずダメージ重視ならこれだ。

●Sショルダー・レバー前P・Sショルダー

全キャラに対して八の字スタート時のみ限定。一応、ここからフロントロールキック[illegible]はほぼ入る[illegible]攻めに行ったほうがお得。

●Sショルダー・レバー前P・ミドルキック

サラ、パイ、カゲ、舜帝、[illegible]に対しては[illegible]関係なく決まる。

●Sショルダー・レバー前P・グリズリーラリアット

これは[illegible]の組み方に関係なく入る。ダメージは低くいまいち。

[illegible]

●ヒザ・下P・Sショルダー

サラ、パイ、葵の3人以外に安定。これもまた、フロントロールキックが入りやすい。

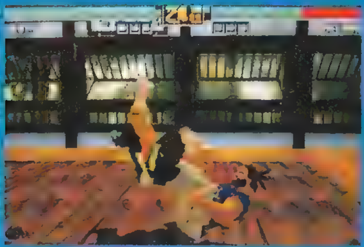
●ヒザ・下P・バーティカルアッパー・フロントロールキック

[illegible]アッパーのかわりにロードロップでも入るが、その後が続かない。

ここからはちょっとマニア[illegible]。









●Sショルダー・Sショルダー・Sショルダー

[illegible]限定。[illegible]ターは必要ない。これもまたフロントロールキックが入りやすい。八の字の時は最後のショルダーをミドルキックにすればOK。

カウンター＋地形限定ならサラ、パイ、カゲ、舜帝、リ[illegible]。

●Sショルダー・レバー前P・ドロップキック

葵、パイ、サラに対して決まる。要カウンター＋アンジ[illegible]力。一度は決めてみよう。



チャンスに一気に叩く

ジェフリー 対戦攻略

理論上は厳しいが実戦レベルならば十分に勝機は見えてくる。

担当：MVP

はじめに…

重量級だといっていつも投げを狙っているわけではない。色々な状況において常に投げは狙っていくが、打撃で試合の流れをつかんでそして最終的に投げにつながればいい。常に投げを狙うと相手の思うつぼだということを肝に銘じておこう。

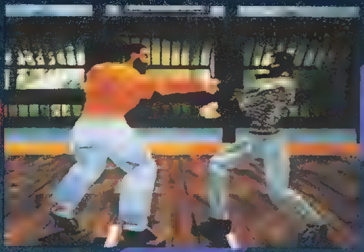
打撃を組み立てていく

ジェフリーの技の中で、連携をつくる場合非常に使える技をまずはピックアップしていこう。これはあくまでも基本で他の技も別におりませていってOKだ。

●Ⓟ、ⓅⓅ、ⓅⓀ

上段ばかりだが、やはり連携の最初にくるのは立ちⓅである。ジェフリーの技の中で最も出が早いのでここからいろいろ派生させるために重要な役割を持っている。[illegible]出して、そこから中段、下段、投げにいくのが普通である。

しかし、ここで大きな壁がある。それはこちらのⓅに反応して相[illegible]に出[illegible]もの。こ[illegible]な奴のことを考えると、Ⓟ・中段と素直に[illegible]Ⓟが重要。そして続けてⓅⓅなどで[illegible]で攻めていくのもまた[illegible]。





そうしないと割り込まれ[illegible]



[illegible]は若干長めだ。

[illegible]いくのではなく、Ⓟ→ⓅⓀキャンセル→ⓅⓅなど、しつこくⓅをきざんでいく戦法も非常に使える連携となってくるのだ。相手をだまらせるためにしつこくⓅを出していくのも重要となってくる。

覚えておいてほしいのが、Ⓟ、ⓅⓀキャンセル、ⓅⓅのそれぞれの硬化である。Ⓟが一番スキが少なく、次いでⓅⓀキャンセル、ⓅⓅとくる。ⓅⓅは当てたところで相手との状況は五分五分。つまり次の技の出の[illegible]を見ていけば相対的に相[illegible]が有利となっている[illegible]実戦ではそこまでな[illegible]判断できないものではないが[illegible]どちらにせよこ[illegible]の3つは多用していくこととなる。

●⬇Ⓚ

今回から使える技の部類に入った。理由はもう皆知ってのとおり、「カウンターヒットさせれば投げがほぼ確定して[illegible]という事実があるからだ。従って基本的にカウンターヒットを狙うことになる。

カウンターでない場合は圧倒的に不利となってしまうが、投げにつなげられれば体力半分はもっていくのでやはりそのくらいのリスクがあってもしょうがないだろう。「ガイーン」と音がしたらその場で投げを入力すればいい。

これらの技が連携の始動となってくる。ⓅやⓅⓅで上段で押し、そこから中段、投げを狙うが、もがいてくる奴にたまに⬇Ⓚでカウンターを狙ったり、Ⓔで相手の攻撃をかわして投げを狙ったりしていこう。

中段攻撃の役割

ジェフリーの中段攻撃というのは、ガードされたらほぼ反撃が存在する。もしくは出るのが遅い、というものばかりなので、何かしらのメリットかない技は特に必要ではない。

そういう条件下でピックアップしていくと、以下の技を使っていくことになるだろう。

●エルボー

中段攻撃の中で一番出が早い。しゃがんでいる相手にヒットさせるとよろめかせられ、投げや打撃で続けて攻めていけるのが強み。ガードされると反撃が存在するし、何といってもそこで攻めのターンがほぼ終了してしまうので相手の状態をよく見て出していこう。



よろめかせられないとあまり使う価値のないエルボーバット。

●ニーハンマー

エルボーと同じで出が早い。しかも当てれば相手を転ばせられるのだ。ダウン攻撃も[illegible]わせればそれなりにダメージもある。リーチが短いので相手をスカらせないように注意しよう。

●ミドルキック

[illegible]しかも当てればデビルリバースクロー（引き起こし）が入る（しゃがんでノーマルヒットの場合のみ不可）ので非常に[illegible]。連携か[illegible]出してもいいし、Ⓔで避けて出していってもいいだろう。当てた時[illegible]めのターンを継続していきたい。

●ダッシュエルボーアッパー

ダウン、よろめきを誘える[illegible]ン攻撃でいいダメージになり、よろめいた場合はエルボーと[illegible]ていける。投げや打撃を狙おう。一段目止めで続けて出していくのもいい。出が遅いので、それをカバーしながら出していかないといけない。これには少し遠目から出してい



ーープッシュ（⇦Ⓚ）は出が早いので多用しよう。

この手で負けるはずがない!

新作ストレートフラッシュ

くことで解決できる。



一発止めで反撃されにくくしておくのも重要。

●ヘッドアタック

皆使えない技と思っていると思うが、[illegible]技だ。出は遅いが[illegible]く反撃技はない。それだけでジェフリーにとっては使える技となる。出が[illegible]のが幸いして相手ががま[illegible]くらってしまうこと[illegible]かも下段技に対して強いのでますますいい感じだ。ダウン攻撃を入れてダメージも高い。

●ヘルバンクハンマー

強制しゃがませのこの技は是非とも使っていくべきだ。やみくもに出していってもいいくらい使える。ヒットさせた場合、カウンターか否かで対処法がかわり、その対処法というのも「相手に合わせたもの」でないといけないので非常に難しいが、もしあまり考えたくないのならとりあえずⓅやミドルキック、[illegible]を使っていく[illegible]い。とにかく使[illegible]。



当てた後の行動はやや難しいがスキがないので多用する。

●ニーアタック

いわずと知れた膝。返し技はⓅⓀ、投げなどがあるが、もし投げにくるのならこちらも投げを入力していればかなりひっかかる。

最大の狙いはやはり浮かしてからの空中コンボによる大ダメージだ。空中コンボはⓅ↓⇩Ⓚ+Ⓖ↓ストンピングが簡単でダメージも高い。

ただし、相手の立ちⓅに弱いので注意。

●バーティカルアッパー

浮かす狙いはニーアタックとほぼ同じ。こちらはガードされても反撃は受けない。

いい使い方は、しゃがんで(主にしゃがみ下がり)相手の上段をスカしてそこに叩き込むといったものだろう。

自分の連携中ならば前方しゃがみダッシュから使ったり[illegible]もいい感じだ。空中コンボ[illegible]アタックの時と同じ[illegible]は浮かしてニーアタック、[illegible]攻撃、でもOK。



しゃがみ下がりで上段をスカせたらバーティカルアッパーを出そう。

以上の中段技がほぼメインである。ⓅやⓅⓅの後の連携[illegible]っていこう。もちろん状[illegible]っては毎回Ⓟからの連携で出すのではなくいきなり出し[illegible]エルボーやニーハンマーなど出の早いものは相手の[illegible]り込むかたちで[illegible]る。

中段攻撃の問題はやはり[illegible]である。ジェフリーの技にはエスケープに対するホーミング能力が低い(ような気が…)ので、投げも多めに混ぜていかないとすぐにかわされてしまう。

中段攻撃をガードされたときの選択肢はⓅやⒺで避け、もしくは投げを置いておく、素直にガード、などの行動がある。相手の動きを読んでいきたい。

投げよう

ジェフリーの狙いは最終的にはやはり投げである。

まずは相手の技の硬化時間や、技をガードした後こちらが有利になるものの後に狙うことになる。



先行入力で少しダッシュして投げるべし。

硬直を投げる場合、その場で投げを入力してOKのものと少しダッシュしないとだめなものがある。ダッシュしようとするのならダッシュだけ先行入力をしておいて、ジェフリーがピタリと動いたらすぐに投げを入力するといい。スプラッシュマウンテンのホバーを使う場合は先行入力していてもたいていだめなのでガード硬直が切れてから入力しないといけないので注意。

[illegible]場合は相手の技をよく知らないといけないので、これはもう対戦をして覚えていくようにしよう。

相手の技をガードした後の投げは、基本的には打撃でいくか投げでいくかの2択となっている。ジェフリーの場合は投げの割合を増やしたほうがいいだろう。

また、ⓅやⓅⓀキャンセルを出してそのままジェフリーのターンにするというのも考えられる。

もう1つの投げにいくやり方は自分の連携である。やはりⓅやⓅⓀキャンセルから投げたりよろめかしたりしてから投げにいくのであるが、たいていの場合ダッシュしてから投げを入れないといけないので、あせって投げスカリモーションが出てしまわないようにしよう。また、ダッシュで近づいて投げと見せかけて膝を出していくのも重要だ。その理由はよろめかしても今回は回復が楽なため投げが安定というわけではないからだ。

少し対戦慣れしている人だと回復してしゃがんでいる人もいる。この場合ダッシュで近づいて一瞬待って相手のしゃがみモーションが見えた瞬間にしゃがみ投げを決めよう。





相手がしゃがむのを待つ。

さて投げはどれを使っていくのがいいか?それはスプラッシュマウンテン、バックスローの2つでだいたいことたりる。[illegible]バックスローの後はホバースプラッシュにしておくと相手が回復していなければバックブリーカーになり、回復していればスプラッシュになって非常に抜けにくいはず。

これらの投げを決めたらデビルリバースクロー(引き起こし)につないで攻めを継続していくのがベストであろう。



投げはスプラッシュかバックスロー。



できることならここからホバースプラッシュを入力しよう。



反応型の方に

影丸 対戦攻略

フローチャートで考えると攻めの手段が数少ない。勝利を掴むには君のセンス（読み）がかかってる。

固有技単発では、攻撃力の高い技をあまり持っていないカゲ。闘いにおいて、相手のダメージを奪うのは、ダメージの高い数少ないその固有技か、相手を宙高くまで投げ、そこに空中コンボを決めることのできる弧延落になる。

相手に勝つには、つまり、これらの決め技をいかに決めることができるかである。

特定して挙げると弧延落、旋蹴り、龍尾閃が重要となるのだが、これらの技は投げなら受け身を取られるし、打撃においては発生速度が関係し、ガードされる場合が多くなる。

ということで、今回はこれらの技を決める方法、つまり、勝利への布石を説明していこうと思う。

連携、連携、また連携…

弧延落という1発の[illegible]は、カゲの得[illegible]相手は[illegible]でも必[illegible]るほどだ。

[illegible]ダメージを相手に与える、つまり、弧延落という投げを確実に決めるには、色々な技連携で相手を翻弄し、動きを止めることが重要になる。



起き上がり上段蹴りをガ[illegible]これは、[illegible]



カゲ唯一の大ダメージチャンス弧延落ーでも…。

とりあえず今回は、相手の動きを止めるために有効な攻撃連携のフローチャートを2つ挙げてみたので、それを解説しつつ理由などを説明していこう。

●フローチャート1

基本的に使用する固有技は[illegible]数少なく、主に下段攻撃の[illegible]尾閃、攻撃発生の早い旋蹴り、肘打ち、中段蹴りが多く使われる技になる。

これらの技を繰り出すには、さらに攻撃発生の早い技、つまり、カゲが持つ最速の技立ちパンチ、しゃがみパンチで予め相手の動きを止めなくてはいけないのだ。そこで、初め[illegible]こちらに優先権が回り、[illegible]二択へと移行する[illegible]ようになる。

なお、はじめに言っておくが、[illegible]パンチ、しゃがみパンチ[illegible]相手の動きを止めるた[illegible]であり、[illegible]手の硬化時間の小さい返し技の[illegible]存在しないもの、例えば起き上がり蹴りや肘打ちなどをガードしたとき、この状況に当てはまると覚えておいてほしい。これもリスクが高くなるが、ガードしたということで優先権が移り、こちらが二択を仕掛けることができるようになるわけだ。

では、本題に入ろう。

基本的に派生となる技は、立ちパンチとしゃがみパンチの2つになり、これらの技はガードされてもさほど問題ないが、ヒットしていればなおさらいいのは言うまでもない。

この2つの技が[illegible]くはガードされた場合、まず考えなくてはいけないことそれは次に相手がどのような動きに出るかだ。これを[illegible]順で挙げると…。

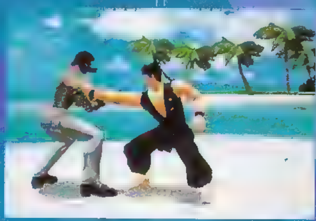
- ●立ちガード
- ●しゃがみガード
- ●反撃



その結果はほとんど同じ。こちらに優先権があるのだ！



パンチで相手の動きを止めた。



相手の技をガードした。

とまあ、これらが挙がる。

これは、昔からVFをプレイしていればわかりきったことなのだが、パンチからの連携というのはたいていが中段攻撃に[illegible]。つまり、立ち[illegible]ードをしていればガード可能[illegible]ということで、

しゃがみガード、これは下段攻撃、投げの対応策。[illegible]の反撃というのは、あまりVFをやり込んでいない人にあ[illegible]を回避するためのもの。

さて、これらの理由がわかった上で、カゲは何を優先でやらなくてはいけないのか？それは、やっぱり投げ「弧延落」である。

[illegible]手を立たせなくてはいけない。ということは、中段攻撃が挙がってくるはずだ。

だから、フローチャート内の種類では中段攻撃が一番優先される。で、相手をできる[illegible]うにするのだ。これで、とり[illegible]は下段攻撃。これは、相手をしゃがませる意味があり、その他、反撃に対しても有効な[illegible]

と、フローチャート内での[illegible]じになる。注意点として一応[illegible]硬化の短い肘打ち、中段蹴り、[illegible]

さて、エスケープの説明に[illegible]本的にフローチャート内の3[illegible]る通り、すべてが技をガード[illegible]ントが重要になってくるのだ。

エスケープに関して予め注意しておくが、フローチャート内では「技がガードされたら必ずエスケープ」となっている。しかし、エスケープ自[illegible]が投げを狙ってきた場合、必[illegible]

だから、中段攻撃がガード[illegible]閃が有効になるのだ。なお、[illegible]この状況下だと相手の攻撃を

この手で負けるはずがない！

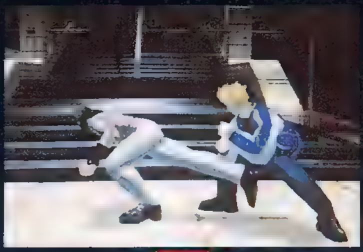
新作ストレートフラッシュ



エスケープには投げ判定が存在するのだ。基本だが、重要[illegible]かわすことが多いの[illegible]する。

では、龍尾[illegible]エスケープについて。龍尾閃は全キャラに[illegible]持っているが、[illegible]応して実際に返してくるのは数少ない。で、この状[illegible]エスケープをした場合、相手の方向へ振り向き、返し技[illegible]それをも避けてしまう[illegible]

ただ、注意[illegible]のが、龍尾閃は下段攻撃[illegible]も下段判定。つまり[illegible]をガードした相手が背後投げを狙った場合、しゃがみ判[illegible]だからくらうことはないが、エスケープをしたために投げられる、というのが多いので注意。





龍尾閃をガードされ、エスケープをした。





[illegible]りをガードされたからエスケープ。

[illegible]打撃をモロに…。硬化が長い[illegible]避けづらいのだ。

[illegible]攻撃からのエスケ[illegible]これも相手が打撃[illegible]できた[illegible]この技をか[illegible]

そしたら投げ[illegible]やそれ[illegible]やり

わすことができるとは限らない。

わかりやすく説明すると、中[illegible]攻撃の技の硬化時間が短ければ短いほど早くエスケー[illegible]でき、その時間が長くなるとエスケープ中にくらってしまうのだ。

肘打ち後だ[illegible]旋蹴り後だとかれ[illegible]というのが例に挙がる。

だから、中段攻撃からのエスケープは、ある程度自分で感覚を掴んで考えて使うといいだろう。



肘打ちのあとならこの通り。

●フローチャート2

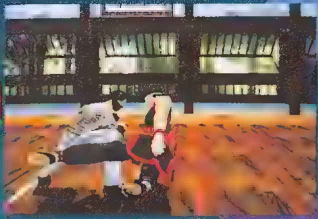
フローチャート2は螺旋（散弾螺旋裏蹴りも含む）からの連携だ。はじめに裏蹴りがヒットした場合の注意点だが、



螺旋裏蹴りはノーマルヒットだとこんな感じでダウンしない。

螺旋からの裏蹴りはカウンターヒットでないとダウンは奪えず、散弾螺旋裏蹴りのほうはノーマルヒットでもダウンを奪うことが可能になる。が、螺旋からの裏蹴りがヒットする状況は、必ずといっていいほどカウンターなので、[illegible]り気にしなくても良い。

さて、フローチャート2た[illegible]これは見たそのままな[illegible]る。螺旋は基本的にヒット、ガードは関係なく[illegible]で相手との読み合い。[illegible]カゲの連携として強い部類に入るので載せてみました。基本的な[illegible]ないので、[illegible]の部分は自分なりの攻撃連携を作ってもらいたい。



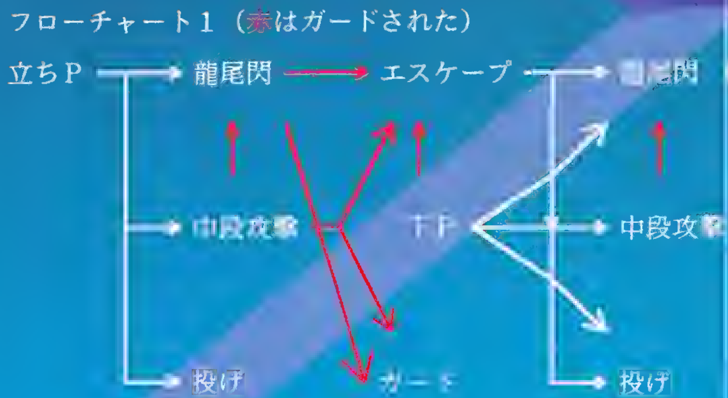
文中では説明してないが、アキラの起き上がり蹴りをガードしたら…。

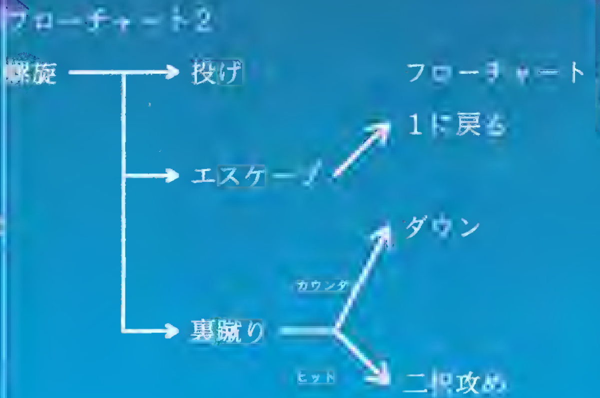


ほとんどが跳び前蹴りが返し技になる。



[illegible]必ずダウンを奪う。







じじい、80歳の手習い

瞬帝 対戦攻略

今回から始まる対戦攻略。気合入れようぜ!

担当:ポポ(そりゃヒデエ)しじみ

今回からいよいよ対戦攻略っつーことで実戦敵な部分に入っていくわけだけど、その前に以前紹介してきた技についての注意点なんかがチョットあるので復習がてらに見ておいてね。

みなさん、知ってました?

他キャラでもそうなんだけど、固有の連繋技をガードされるとそこでピクッてなカンジで技が戻されちゃうことがあるよね。で、問題はそこなんだけど、ガードされた部分で技が止まっちゃうと思っている人がワリといるのでは?実は僕もしばらく気が付かなかったんだけど、しっかりタイミングを計って目押しさえしてやれば、その後の技もちゃんと出るようになっているものが多い。具体的に挙げると…。

●後蹴連腿(⇧ⓀⓀ)

後蹴連腿の[illegible]その[illegible]味にⓀを押さ[illegible]の二発目が繰り出される。ただ連打をしているとダメ。だから後蹴連腿は常に一発目で止めてやるようなカンジをクセ付ける必要があるといえる。

[illegible]連続になるのでじじい使いは要チェック—又Ⓖで寝る場合もガードされたのを見てから、Ⓚと併用していくといいぞ。

他にじじいには後蹴連腿系の技がもう一つある。そう連撃後下蹴腿(Ⓟ[illegible]ⓀⓀ)と涅槃連撃下腿(横寝後ⓀⓅ[illegible]ⓀⓀ)。これらも同様に目押ししていこう。

●涅槃蹴捶(横寝後ⓀⓅ)

この技も後蹴連腿と同じで涅槃旋脚の部分をガードされた時に蹴りが戻ってしまうが、Ⓟを目押ししやるとキャンセルっぽいモーションをとりつつ、その後繋がってくれるハズ。やはり連打はダメなのでタイミングが重要といえよう。

●横双手(Ⓚ+ⒼⓅ)

単飛跳撃の後に繰り出される横双手だけど、これも目押しして繋がる。超条件アリアリなので、知識として覚えておくぐらいでいいでしょう。体重の軽いキャラ[illegible]撃がガード[illegible]が比[illegible]たけどネェ。



慌てず、騒がず目押しでOK。



ガードされちまった…。



ちゃんと出るんだなコレが。



止まってるように見えるよな…でも。

●連環前旋掃腿(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)

相手と密着状態でこの技を出すと前旋掃腿(二発目)の部分で止まってしまうが、間合いが少し離れるとガードされてもその後止まることなく繰り出される。このことから常に三発目まで入力しておくほうがローリスクといえよう。



パイなんかにガードさせると…。



一応出る横双手。

ジャッキー・チェンも一目置く!? 素敵な技の数々をアナタに…

じじいというキャラクターはいったい何を狙っていけばいいのか?連繋というのはそういった「頼れる技」の布石として使っていくもの…じじいの数多い技の中で核と成り得るものをいくつか紹介しよう。

●挑腕栽手(⇩⇨Ⓟ⇨Ⓟ)

ここからの空中コンボまたは追い打ちといった攻撃が非常に有効。またガードされても返し技をくらわない為、酒を6杯以上飲んだなら、これを使わない手はない。

●仰飲仙手(⇦ⓅⓅ+Ⓚ)

仰飲仙手は中段から入る連続技であり、発生の早さも中々。[illegible]と並んで中段技の要となるものだ。ただ酒[illegible]杯という条件なので数値には気をつけよう。

●後蹴連腿(⇧ⓀⓀ)

下段から入りつつその後の打[illegible]も連続で決まり、ダウンまで[illegible]るという技。後蹴連腿は発生も早く[illegible]手の[illegible]い技だ。エスケープで相手の技を[illegible]と併用するとGOOD!この[illegible]なると戦力の[illegible]

●転身操膀(⇦Ⓟ+Ⓖ)

じじいの中で最も大きなダメージを与えられるのがこの転身操膀であ[illegible]攻撃判定が[illegible]こまわって[illegible]り入力[illegible]に挑腕栽手を入力してやると相手を浮かし、その後の空中コンボ[illegible]っていける。他の投げ技ももちろん有効[illegible]酒数値がある程度満たされたのなら、まずこの技を狙っていくべきだ。

●転身[illegible](⇩[illegible]+Ⓚ)

[illegible]の技は、判定が相手の中段攻撃などをかわしつつ攻撃できるという点の他に、ガードをされてもまず反撃をくらわないという面も持つ。これを利用してワザと相手にガードをさせ、そこから発生の早いⓅや連繋[illegible]などで相手の技を潰していく。といった使い方ができる。

これ[illegible]技を[illegible]こう。でないとせっかくのチャンスもショボい技で終わっちゃうからね…。





確定技の挑腕栽手…。



転身操膀の後は…。



安定したい時はこちら(●連環前旋掃腿)で。

明日からアナタもドランクモンキーってか

じじいの主要となる連繋は、以前若干ふれたが今回はより詳しく説明していこう。フローチャートのほうも同時に見てもらうといいだろう。

●連撃(ⓅⓅ)からの連繋

じじいのⓅⓅは比較的相手の技を潰しやすく、「何かあったらⓅⓅ」といってもいい位だ。ただ頼り過ぎると相手の下段技などで潰されてしまうのでその辺には注意してほしい。派生していく技としては、中段技が、そのままⓅを押すことによって派生する叉手連環撃、これはⓅⓅ～からティレイをかけられるでお手軽でおすすめできる。そして側端脚(◇Ⓚ)、唯一よろけを狙える技だ。その他は先述した仰飲仙手、挑腕栽手なんかが中段技の派生の要となってこよう。ⓅⓅの後にしゃがんだり反撃してくる相手にはこういった打撃で対応して、立ちガードで様子を見ようとしている相手には転身操膀や固有の連繋技でもある連撃後下蹴腿といったところが狙い目となってくる。相手にもよるけど、こちらに比重を置いたほうがとりあえず無難なセンじゃないカナ。

●ⓅⓅⒺからの連繋

通常のⓅⓅ連繋で充分戦っていけるが上級者になってくると、単調な二択程バレやすくなってくる。そういった場合に変化をつける意味で使っていきたいのがこのⓅⓅⒺ～である。もちろんⒺの部分で相手の打撃を避けることが可能だ。この連繋もⓅⓅ連繋と何ら変わることはない、同じ技で繋いでいくといいだろう。特殊移動系(横寝など)を織り混ぜるのも面白い。バリエーションは常に広くもとう。[illegible]側還系(◇Ⓔ◇Ⓔ)の[illegible]の後何故か発生しないので[illegible]。

●仰穿腿(↓Ⓚ)からの連繋

↓Ⓚで発生する仰穿腿は相手の技や連繋を止めたい時に重宝する技であるが(重量級に引き起こされた後などこの上なく便利)この後に繋がる派生を考えてみよう。まず第一に考えられるのが相手が何らかの反撃を加えようとする場合。これらの対応としてはⒺや背倒連旋脚(◇Ⓚ+Ⓖ)やⓅⓅもしくは連載顎手(◇⇨ⓅⓅⓅ)といったところで潰していくのがベスト。様子を見始めたら投げも連繋に加えていくと効果的だぞ。

●仰飲仙手(⇘ⓅⓅ+Ⓚ)からの連繋

[illegible]性を考えた連繋といえば[illegible]か思い浮かぶが、より[illegible]かこの仰飲仙手から[illegible]この後に繰り出すこと[illegible]有技である仰飲連環[illegible]Ⓟ+ⓀⓀ)があらゆる[illegible]ップ潰してくれるため、[illegible]仙手の連繋が可能となってくるのである。実際に使っていく連繋は、Ⓟや発生の早い打撃技が有効。打撃技に関していうと相変わらず強いⓅⓅやもう一度仰飲仙手それに挑腕栽手なんかがいいんじゃないでしょうか。これもまた、[illegible]してこなくなったら投げにいっちゃいましょう。

以上がじじいの基本となる[illegible]技、連繋といったところ。もちろん[illegible]連繋はたくさんあるので[illegible]しい使い方を各々[illegible]研究してほしい。次回[illegible]は対戦においてのもっと細かく突っ込んだ内容にしていくのでどうぞよろしゅうに。ほいじゃ。


側端脚でよろかせたら…。

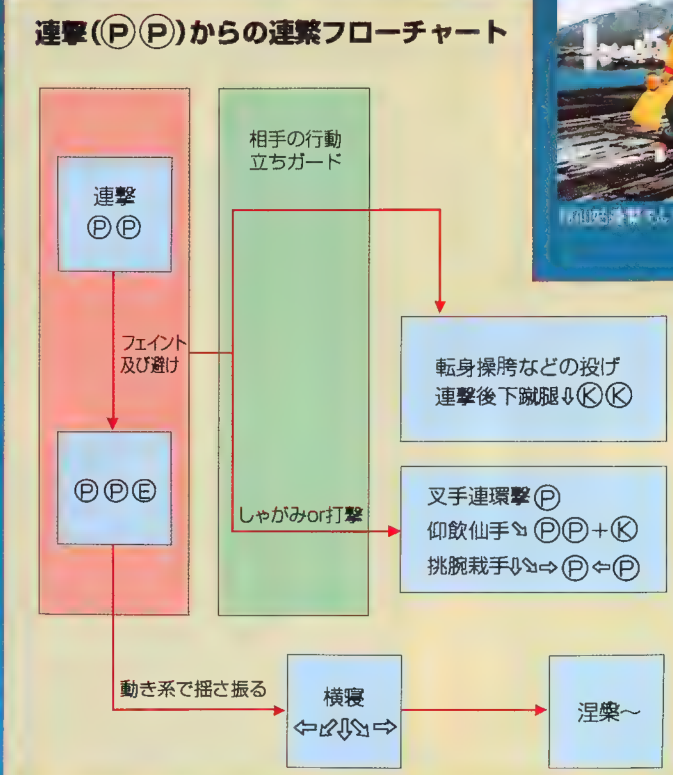

投げか…。

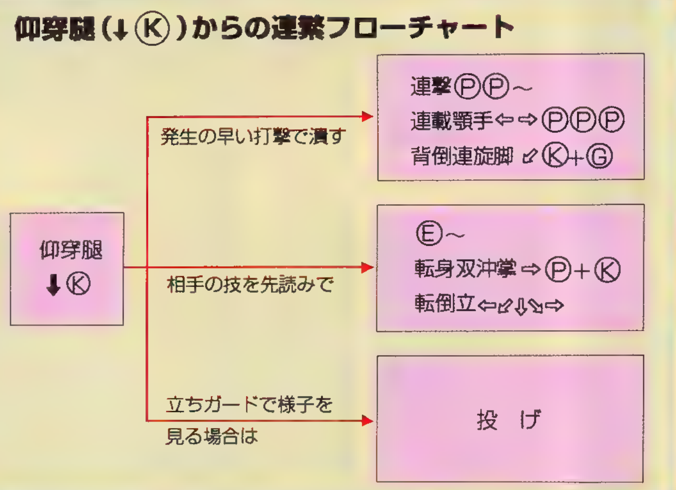

中段技の二択がいいぞ


Ⓔ～[illegible]相手を揺さ振り～。


いきなり寝る。


[illegible]







振り向きがいける!

リオン対戦攻略

VF3でのリオンはどうやって攻めるのか?実は意外な技が使えるぞ。

担当:SHO
協力:町田リオン研[illegible]

開幕

それでは、ラウンド開始時のリオンの行動について考えてみよう。

開幕の行動として基本的なのが、立ちPから攻めていくパターンである。しかし、リオンの立ちPはあまり速いほうではない。立ちPの速い順に並べると、葵が一番速く、その後にサラ、パイ、影。次が、アキラ、ジャッキー、ラウ。そして、舜帝。その後にやっとリオンという具合になる。つまり[illegible]級以外の相手には、開幕の立ちPは負けてしまうのだ。開幕の行動で絶対に使うなというわけではないが、エスケープでも避けられてしまうし、バクチ要素が高いので、多用はひかえよう。

では何をすればいいのかというと……

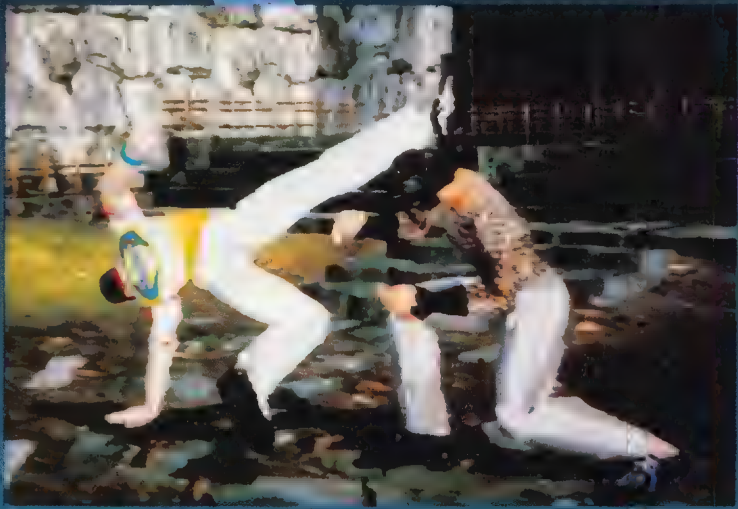
●穿弓腿
●下P
●エスケープ

[illegible]える。

[illegible]の穿弓腿はかなり有効で、技の出も速く、相手の技によって潰されることはほとんどない。

ジャッキーや影の中段攻撃には潰されることもあるが、それ[illegible]は[illegible]心配はない。

また、[illegible]弓腿は[illegible]いため上段攻撃が当たらないようになっているし、相手がエスケープをしても[illegible]の2発目[illegible]



[illegible]前の穿弓腿は使[illegible]。

ほぼ避けられることはない。

[illegible]してくるまでどんどん使っていい技だ。

[illegible]が意外とあなどれない。今回リオンの[illegible]

[illegible]穿撃という[illegible]下Pの[illegible]良い連携だが、普通に下Pの後に[illegible]Pと入力すると疾歩昇穿掌になってしまう。

[illegible]いときには下Pの後に、[illegible]E[illegible]と入力すればOK。また、[illegible]Eの入力を[illegible]にしても良い。

最後にエスケープだが、これについては、読み合いになってくるので、絶対ということはない。

[illegible]の技を避けたときには、穿弓[illegible]

しゃがみダッシュから…

[illegible]状態になるということだ。これにより[illegible]

[illegible]加わったわけだが、1つが疾歩昇穿掌。これは相手を浮か[illegible]めは登山翻車脚。これは投げ技の1つで、しゃがみ状態でしか出すことができない。

この2つの技をしゃがみ状態から使うことによって、相手に2択攻撃をしかけることができる。

[illegible]は相手の中段攻撃には無防備なので、いきなり使うのは多少怖い。では、どこでしゃがみダッシュを使うのかというと[illegible]うのが一番有効なのだ。

よろけている所にしゃがみダッシュで近寄れば、相手ができることといったら、よろけ[illegible]抜けか、ガードしかない。そこに、打撃と投げの2択攻撃[illegible]

投げの登山翻車脚が決まったときは、[illegible]として入るので、半分近く相手の体力を奪えるのだ。

[illegible]ままままじゃがんで待ち、相手が[illegible]から投げかアッパーにいくのもいい。







エスケープのしかた

[illegible]システムのエスケープだが、[illegible]が有効なのかよく分からない[illegible]どこでエスケープをしたらいいのかを考えてみよう。

基本的に、[illegible]技を見てから避けるのは難しいので、[illegible]

[illegible]自分の攻めが続くというわけ。しかし、「相手にガードされた[illegible]ガードされてもスキがない[illegible]のあとにエスケープを使うのが有効な使い方といえる。

そこで、どの技のあとにエスケープをすればいいのかというと……

●[illegible]肘(肘)
●下P
●立ちP

などのあとにエスケープす[illegible]





下Pのあとに、

エスケープ。

中でも肘と下Pのあとにエスケープをするのは攻撃連携の中に組み込みやすいので有効。

ほかにもエスケープの使い方はたくさんあるので研究してみてほしい。

エスケープ後の行動

エスケープをしたあとには、何をすればいいのかという問題になる。よく、投げを入れる人が多いが、リオンの場合投げを狙うよりも打撃を入れていったほうが有利なのだ。

安定している攻撃は、エスケープ後に穿弓腿がいい。これは、相手がガードに徹しているときでも、エスケープ後に下段攻撃がくるので、よく当たるのだ。

別の技では、偸歩掃手（[illegible]P＋K）などがよく、偸歩掃手→疾歩昇穿掌などは一連の連携として使うのもいい。

ほかにオススメしたいのが、エスケープ後の後蹴腿（[illegible]K）だ。上段攻撃だが、エスケープしたときに相手が技を出していれば上段といえども防ぎようがない。しかも技を出しているのでカウンターが取れるため相手は浮くのだ。

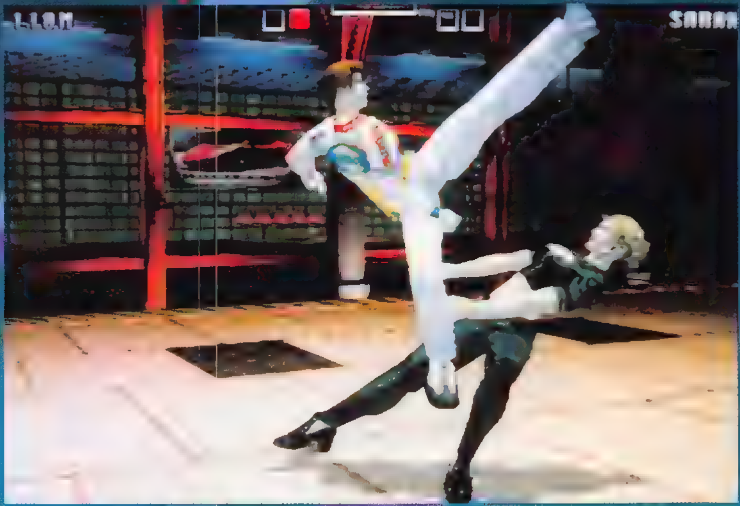
この後蹴腿がヒットしたあとに、背歩掃手（振り向き後すぐにP＋K）→斧刃連端脚（[illegible]K）が空中コンボとなるのだ。

後蹴腿、





背歩掃手、



斧刃連端脚でキマリ！

また、相手にガードされても背歩掃手までガードさせれば、リオン側が有利なので、まったく問題はない。

この連続技を決めるにはエスケープのあとに迷いなしで[illegible]もいいが、相手の技を避けたときだけ[illegible]るのがベストだ。

空中コンボ

先ほど紹介した後蹴腿からの空中コンボのほかに相手が浮いたときのコンボを紹介してみよう。

まず、相手が浮くときの技は疾歩昇穿掌、ヒザ、ミドルキックなどがある。

疾歩昇穿掌で相手が浮いたときには、斧刃連端脚がオススメで、相手が軽いキャラならば、[illegible]Pを入れてから斧刃連端脚にいくのが理想。

ヒザやミドルキックがカウンターでヒットしたときには、ミドル・肘・軋腿（[illegible]K）・落穿手（相手ダウン時[illegible]P）が連続ヒットとなるので覚えておくといいだろう。

まだまだやることはたくさんあるが、とりあえずリオンを動かせることが大切だ。

ちなみに、後蹴腿のあとの背歩掃手は先行入力でないと出ないので注意してね。



ミドルカウンター後に、



肘、



軋腿、



落穿手まで入るぞ。

遂に始動

ストリートファイターEX

発売を目前に控えたS.F.EX。今回は全10キャラの技を紹介だ。

インスト技公開

EXに登場する10キャラのインスト技を紹介だ。ここに掲載されている技のコマンドに関しては開発中のため変更される可能性もあるが、技のモーションや性質自体には影響ないので参考にしてもらって構わない。

必殺技はコマンドを入力することでゲージに関係なく出すことのできる技。スーパーコンボはゲージが溜まっているときに使用できる必殺技。特殊技、特殊能力は攻撃手段に限らずそのキャラだけが使うことのできる能力（前転や2段ジャンプなど）を示している。今回はこれらを中心に紹介していこう。



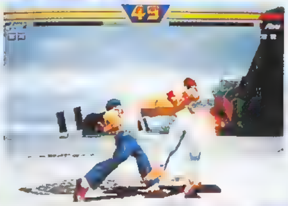
スーパーコンボはゲージを1つ消費する代わりに与えられるダメージは大。



スカロの特殊能力はダッシュとバク転。特殊能力も戦力の1つだ。

今回はページの都合上あまりシステムをつっこんで説明できないが、スーパーキャンセルのことについて少しだけ触れておこう。スーパーキャンセルは全キャラ共通でスーパーコンボのみ、必殺技からもキャンセルして出すことができるというもの。だから通常技→必殺技の連携からスーパーキャンセルを使えば通常技→必殺技→スパコンという連続技を作ることもできるのだ。これにより連続技や攻めの戦略の幅が広がることは間違いない。ただしスーパーキャンセルは地上でのみ出すことのできるスパコンには地上でキャンセルのかかる必殺技からしか当然出すことはできない。つまり波動拳→真空波動拳ということはできても竜巻旋風脚→真空波動拳という連携はできないってわけ。この辺については次号できっちり解説していくつもりだ。

今回はEXのキャラがどんな攻撃を持っているのかをチェックしていくと共にその技が地上技なのかどうか、スーパーキャンセルはかけていけそうかなどを考えながら見てもらうと幸いだ。





必殺技の入力方法を考えればこれらの技にもスーパーキャンセルをかけていくことは可能。

リュウ

リュウを使っていた人はこのままGO!

担当：ワイルダーKEI



●波動拳

リュウお馴染みの飛び道具。スーパーキャンセルの出だし技として最適。

●昇龍拳

出かかりに一瞬無敵時間があり、対空性能は申し分ない。

また、地上にいる間にすぐスーパーキャンセルをして、真空竜巻につなげることが可能だ。



この瞬間にキャンセルをかけてスーパーコンボを出せる。

●竜巻旋風脚

一番変更が加えられた必殺技で、コマンド入力が1回ではなく、同じコマンドを2回3回と連続入力することで竜巻旋風脚となる。コマンドは3回まで入力でき、押すボタンによって移動していく方向が違う。小だと徐々に上昇していき、大で出すと水平に移動する。中は、その中間といった具合だ。

必殺技
波動拳
↓↘→+P
昇龍拳
→↓↘+P
竜巻旋風脚
↓↙←+K（追加入力で連続攻撃）
スーパーコンボ
真空波動拳
↓↘→↓↘→+P
真空竜巻旋風脚
↓↙←↓↙←+K



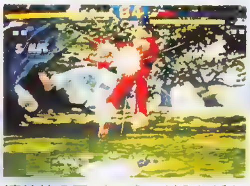
入力していくと、どんどん上昇していく小竜巻。

●真空波動拳

基本的にゲージは1つずつしか使えないので、1つ出しても5ヒットの技になっている。波動拳→真空波動拳とつなげることもできるぞ。

●真空竜巻旋風脚

今まで通りに使っていける技。技のモーションも変わってはいない。それから、真空波動がヒットしているとき、相手がふっ飛ばない間に素早くコマンドを入力すれば、そのまま真空竜巻が連続技となる。



連続技のフィニッシュはこれだ！

ケン

ポリゴンだろうとまゆげボーン！

担当：GYU



スプライトからポリゴンへ闘いの舞台を移したケン。さっそくストEXにおける彼の必殺技を紹介していこう。

●波動拳

飛び道具の代名詞、波動拳のコマンド、性質は基本的に以前のものと同じ。もちろんボタンによって飛行スピードを選択することもできるぞ。

●昇龍拳

伝家の宝刀、昇龍拳。ストEXでは無敵時間が出かかりモーションのみとなっているため、相手の飛び道具を抜けることは難しいが、対空兵器&連続技用としてもちいるなら十分な性能を持っている。

またファイヤー昇龍拳は現段階では存在しない。

●竜巻旋風脚

竜巻旋風脚は以前のものとまったくの別物となった。

以前はコマンドを1回入力すれば連続で蹴りを繰り出したが、ストEXでは1回入力するごとに蹴りも1回発生し、連続して入力することで最大4回まで蹴ることができるように変化した。見た目も連続跳び蹴りといった感じで、4段めはかかと落としとなっている(攻撃判定に変化はない)。

またボタンによっては上昇するようになっている。ちなみに空中で竜巻旋風脚を出すことは不可能なようだ。



連続入力が可能な竜巻旋風脚。見た目は単なる跳び蹴り。

●昇龍裂破

スーパーコンボの昇竜裂破。見た目は以前のままだが、ストEXのシステム上前半部分を神龍拳でキャンセルすることができる。

●神龍拳

真上に上昇する神龍拳はヒット中にレバー&ボタンを連打することで、威力とヒット数を上げて増やすことが可能だ。

●前方転身

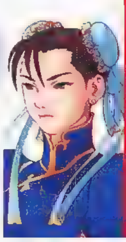
相手を撹乱するために用いることが多い前転は、スピードが遅く、また硬化時間が以前よりも長くなったため少し扱いにくい。

必殺技
波動拳
↓↘→+P
昇龍拳
→↓↘+P
竜巻旋風脚
↓↙←+K（追加入力で連続攻撃）
スーパーコンボ
昇龍裂破
↓↘→↓↘+P
神龍拳
↓↘→↓↘+K
特殊能力
前方転身
↓↙←+P

春麗

新技、飛燕蹴を会得！

担当：GEO



●百裂脚

無数の蹴りを叩き込む、連打系の必殺技。通常技からキャンセルが効き、連続技にもなる。しかも、百裂からキャンセルして千裂脚や気功掌につなげられる。

●スピニングバードキック

ストⅡXまであった技で、逆立ちしたような状態で回転しつつ前進する。降り際はしゃがみガードの相手にも当てることができ、当たればダウンを奪える。隙の小さい小を多用することになりそうだ。

●飛燕蹴

ジャンプで一気に間合いを詰め、踏みつける蹴りを放つ。



期待の新技、飛燕蹴。中段ではないが隙が小さいのでかなり使えそう。

中段技ではないが、弧を描くような軌道なので飛び道具を越えて攻撃することもできるし、着地の隙が小さいのでキャンセルをかけたりして通常戦に組み込むと強そうだ。

●旋円蹴

両手をつき、浴びせ蹴りのような蹴りで中段を襲う。ストZEROにあったあの技なのだが、EXではガードブレイク技なので、ゲージを1つ消費する。キャンセルは不可。

●気功掌

両手に気をまとい、前方に突き出す技。有効範囲は狭いが、対空や連続技として使えば強力そうだ。ヒットすれば体力の約4分の1を奪うことができる。キャンセルをかけて千裂脚につなぐことも可。

●千裂脚

蹴りを放ちながら一定距離突進し、百裂脚のような蹴りを叩き込む。相手の連携に割り込んだり、連続技に使っていくといいだろう。キャンセルから気功掌にもつながる。

●天星落

いわゆる空中投げ。空中で相手をつかみ、そのまま離さず真下に叩きつける。

特殊入力技は、ジャンプ中にレバー下入れ中キックで鷹爪脚（踏みつけ）がある。旋円蹴以外で唯一の中段技だ。

必殺技
百裂脚
K連打
スピニングバードナックル
↓↘→+K
飛燕蹴
↓↙←+K
スーパーコンボ
気功掌
↓↘→↓↘→+P
千裂脚
↓↘→↓↘→+K
特殊技
天星落
（空中で）上方向以外+中Por大P

ガイル

あの軍人が帰ってきた



●ソニックブーム

ガイルの基本の攻めとなるではあるがソニックブーム。溜め系の技ではあるがソニックブームを撃って、相手を固めることが重要。小、中、大で飛んでいくスピードが微妙に違う。

●サマーソルトキック

この技も溜め系の技であるが、基本的な使い方は相手が自分に向かって飛んできたところをサマーソルトで撃墜するというもの。ソニック、サマーも健在だぞ。

●オープニングギャンビット

今回のストリートファイターEXでは新しくスーパーコンボが一つ増えたのが、このオープニングギャンビット。

どのような技か説明すると、まず突進系の技であるということ。相手を5、6発パンチで殴ったあと最後はケリで相手をケリあげる技。

●ダブルサマーソルト

この技も今まで通りの技で、サマーソルトキックで相手を2回切りつけるというもの。



ピカーンと光ったら、



相手をパンチで殴りつけ、



とどめはキックでフィニッシュ。

必殺技
ソニックブーム
←ため→+P
サマーソルトキック
↓ため↑+K
スーパーコンボ
オープニングギャンビット
←ため→+←→+P
ダブルサマーソルトキック
←ため→+←→+K
特殊技（空中投げ）
フライングバスタードロップ
（空中で）上方向以外+中Por大P

ザンギエフ

ポリゴン? いや、俺は変わらねぇ

担当：借金



●ダブルラリアット

ダブルラリアット中は今まで同様に移動可能、また飛び道具をすかせる性質もそのまま。対空性能が少しだけ落ちてしまったが、しゃがみから相手に引き付けて出せばほとんど落とすことができるのでまだまだ信頼できる範囲だ。

●スクリューパイルドライバー

ザンギの核をなすスクリューも相変わらずのバキュームぶりを見せてくれる。間合いは割と広く、しかもダメージも申し分ない。通常技からの小足→スクリューのタイミングは、今までとほとんど変わらないのですぐに溶け込めるだろう。ちなみにスクリュー失敗モーションはない。

●ロシアンスープレックス

ダッシュして相手をつかみにいく技で、使う感じはフライングパワーボムに似ている。ダッシュが速くはないので通常技キャンセルで使うなど奇襲の選択肢になるだろう。

●ファイナルアトミックバスター

今回はジャーマンで投げた後、シュミット式を決めてからスクリューへ移行するようになった。EXではスーパーコンボにレベルはなく常にゲージを1つ消費して使用する。しかしFAバスターだけは特別で、3つ同時押しでレベル3FAバスターが…。



これが新しく加わったシュミット式。

●スーパーストンピング

5回ほど相手を足げにした後にローキック、ニールキックと蹴りを見舞うスパコン。ヒット、ガードに関係なくストンピングの途中で技を任意に停止させることができるので戦略はかなり練れそうだ。



出しきるのも、やめてファイナルを狙うも君次第。

必殺技
ダブルラリアット
小P+中P+大P
スクリューパイルドライバー
レバー1回転+P
ロシアンスープレックス
レバー1回転+K
スーパーコンボ
ファイナルアトミックバスター
レバー2回転+P
スーパーストンピング
↓↘→↓↘→+K

ほくと

後の先をとれるキャラ

担当：珈琲 ぷりーく



ほくとはストリートファイターシリーズの中で、かなり毛なみの違うキャラだ。相手の技をかわしたり、当て身をしたりと、相手の技を読んで反撃することを得意とする。それでいて相手を押していくことも可能なので、自分から固めにいって相手の反撃を誘い、その技をズバリ返り討ちにするという流れで闘えるぞ。

●肘激崩

肘うち技。再度入力することで2発目を出すこともできる。ただし2発目の隙は大きいので、連続技のとき以外は1発で止めるか、タイミングを遅らせて2発目を出すとよい。



肘激崩。1発止めなら隙がなく重宝する技だ。

●振空撃

少し体を引いてから前進し、立ち蹴りを出す技。相手の技のリーチをぎりぎり見切って使うと美しい。小中大で端方向の移動量が変わる。立ち蹴りを出す前に←Pで体を引いたところでやめることも可能。



振空撃。相手の技を、体を引いてかわすのだ。

●振脚撃

振空撃の足払い版。これも少し後ろに下がってから前進し、立ちガード不可の足払いを出す。この足払いはソニックブームなどの下をくぐることが可能なので、振空撃とはまた違った使い方ができるぞ。

●気錬射

気を引きしぼって矢のように飛ばす技。ボタン押しっぱなしで気を溜められる。

●撃鳳技

扇を使って舞うように突進する技。狙っていきたい技だ。

●護流攻

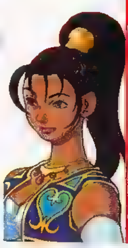
当て身技。通常技や必殺技、ジャンプ攻撃、はたまたスーパーコンボまで取ってしまう。基本的には打撃系の当て身だが、立ちPを取ったときは当て身投げになる優れものだ。

必殺技
肘激崩（ちゅうげきほう）
↓↘→+P
振空撃（しんくうげき）
↓↙←+P（←+P）
振脚撃（しんきゃくげき）
↓↙←+K（←+K）
スーパーコンボ
気錬射（きれんえき）
←↙↓↘→×2+P
撃鳳技（きゃくほうぎ）
↓↙←↓↙←+P
特殊技
護流攻（ごきゃくこう）
←↓↙+K

プルム

ド、ドリルですぜ、ダンナ

担当：はま―



プルムは、強力かつトリッキーな必殺技でガンガン押せる連続技キャラ(と思われる)。まだ変更の可能性はあるが、とりあえずそれらの特長を紹介していこう。

●プリム◇キック

バー○ャ系のサマーソルトキックのような技。出が早く判定も強力なので、連続技や対空に使える。後ろに下がるため、小で出せばガードされても致命的な隙はできない。

●テネル♧キック

浴びせ蹴りのような技だが大小での差が大きく、大は高く近く、小は低く遠くを鋭く攻撃する。固めや奇襲、飛び道具を越えての反撃に。



やや攻撃判定が小さいか?! 当たればダウンを奪えていい感じ。

●ドリル♤プルス

この技は地上と空中の2タイプある。

地上で出した場合、出始めこそ多少遅い（中技キャンセルでもつながらない）ものの、小で出せばヒット後に別の技へとつなげることが可能。ガードされると後ろへ跳ねてしまうが、やはり小ならば隙は小さい。

空中版はジャンプ中ならいつでも出せ、ダルシムのドリルキックのような軌道で突っ込む。着地の隙がなく、これも地上技につなぐことが可能。主戦力となりそうだ。

●レスアル★カーナ

回転かかと落とし×4→プリム◇キックの6段技。大攻撃スーパーキャンセルで連続技になる。

●プラエク♥ラーム

その場で何度も旋風脚を出す。空中でも出すことができるので、すべての必殺技にキャンセルをかけられるぞ。



小ドリ→下中K→プリム→プラエクなんてのも可能。

必殺技
プリム◇キック
→↓↘+K
テネル♧キック
↓↙←+K
ドリル♤プルス
↓↘→+K
スーパーコンボ
レスアル★カーナ
↓↘→↓↘→+K
プラエク♥ラーム
↓↙←↓↙←+K
特殊能力
2段ジャンプ
ジャンプ中に↑

この手で負けるはずがない！

新作ストレートフラッシュ

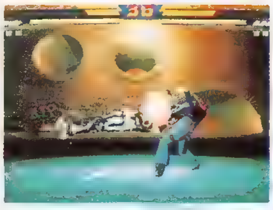
対戦は頭だよ スカロマニア

担当：[illegible]



●スカロヘッド
頭を突き出してジャンプする昇龍拳タイプの対空技。跳び込みを潰すときは引き付けて出すよう心掛けよう。

●スカロクラッシャー
E・本田のスーパー頭突きのように突っ込む頭突き技。地上の牽制技として使っていけそうだ。


相手に当たった後はかなり離れるので反撃の心配はない。

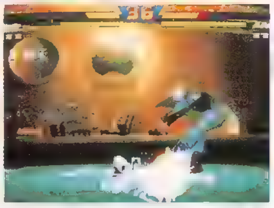
●スカロスライダー
下段判定のスライディング。出が早いので連続技や奇襲に使えるが、ガードされたときの硬直は長め。

●スカロダイブ
一度垂直ジャンプしてからコンドルダイブのように跳んでいく技。間合いが遠いときに出して相手に届かなかった場合、そのまま下段判定のヘッドスライディングに移行する特殊な技。

●スカロトカチェフ
一度空中に上昇してから相手をつかみ、股の間を使ってトカチェフを決めてしまうというかなり粋な投げ技。モーションはかなり格好いいのでどうにかして戦略に組み込みたい技である。

●スーパースカロクラッシャー
スカロクラッシャーから始まり、どんどん頭突きを繰り出していく突進系のスパコン。出は早いので通常技キャンセルで連続技になる。

●スーパースカロスライダー
スライディングを繰り出していき最後に相手を蹴り上げてしめる下段スタートのスパコン。技発生時に姿勢が低くなるため用途はたくさんありそうだ。


姿勢が低くなるのも重要だが、何より下段というのがいい。

必殺技
スカロヘッド
→↓↘+P
スカロクラッシャー
↓↘→+P
スカロスライダー
↓↘→+K
スカロダイブ
←↓↙+P
スカロトカチェフ
←↓↙+K
スーパーコンボ
スーパースカロクラッシャー
↓↘→↓↘→+P
スーパースカロスライダー
↓↘→↓↘→+K
特殊技
スカロダッシュ
→→
特殊能力
バック転
←←

西部で振り回すバットは最高！ C・ジャック

担当：[illegible]



●ダッシュストレート
猛スピードで相手に突っ込んでいき、ストレートを繰り出す。小、中、大でダッシュ距離が変わる。

●ダッシュアッパー
先の技との相違点は、ダッシュ後にストレートではなくアッパーを繰り出すということ。また、しゃがまれると当たらない。ヒット後は相手を浮かすことができるので、追い打ちが可能。

●ファイナルパンチ
パンチボタンかキックボタンのどちらかを、3つ同時押し。一定時間そうしておき、放すことによって出せるストレートパンチ。
想像どおり、押している時間が長くなればなるほど威力は高くなる。ホームランヒーローヒット後の追い打ちとして入れれば強力。

●バッティングヒーロー
つまりバットスウィングに攻撃力を持たせたもの。地上技としても使って行けるが、F・パンチと同様、追い打ち技としても使える。


この技がパイソンとの明確な違いを示している。

●クレイジージャック
連続してダッシュパンチを繰り出すS・コンボ。最後のパンチをキックボタンでアッパーに変えることもできるが、その場合は連続技にならず、追い打ちが入る。

●ホームランヒーロー
これもS・コンボ。ただのアッパーだが、ヒット後F・パンチのような大技が入るほど、相手を浮かすことができる。


この技はC・ジャックゆえのお楽しみ。

必殺技
ダッシュストレート
←ため→+P
ダッシュアッパー
←ため→+K
ファイナルパンチ
小P+中P+大P
バッティングヒーロー
←↙↓↘→+P
スーパーコンボ
クレイジージャック
←ため→←→+P
ホームランヒーロー
↓↙←↓↙←+P

ワイヤーがカギを握る ドクトリンダーク

担当：[illegible]



●KILLブレード
わかりやすく言えば刃物付き昇龍拳だ。横にのびるのでバクチで出してはずすと余裕で反撃を受ける。

●DARKワイヤー
まずワイヤーを横にのばし相手にヒットすると相手の体を巻く、そこにワイヤーを伝ってワイヤーボムで攻撃するか、ワイヤーを引き戻してわずかな時間だが無防備の相手を目の前にもってくるという技だ。


さーて、どーすっかなー。とりあえず引っ張っとく？

●EXプロシブ
自分の足元に時限爆弾を仕掛ける（勿論自分に対する当たり判定はない）技で、小中大で爆発のタイミングが変わる。爆発前に相手が触れた場合も爆発するぞ。


セット完了！これで相手はうかつに動けまい。

●KILLトランプ
スーパーコンボの一つで、これもわかりやすく言うと刃物付き昇龍裂破だ。これもかなり横にのびるのでバクチは避けたほうがいいだろう。

●DARKシャックル
まず前進しながら刃物で相手を斬っていき、そのまま相手を突き刺し持ち上げて投げ捨て、EXプロシブで追い打ちをかける一連の連続技。
ガードされた場合は突き刺すところまで終わる。


Dシャックル。この後お土産に爆弾をプレゼントだ。

必殺技
KILLブレード
→↓↘+P
DARKワイヤー
↓↘→+P
ワイヤーボム
（DARKワイヤー中）P
ワイヤーを引き戻す
（DARKワイヤー中）←+P
EXプロシブ
↓↘→+K
スーパーコンボ
KILLトランプ
↓↘→↓↘+P
DARKシャックル
↓↘→↓↘+K

ストリートファイターEX開発トップに直撃
株式会社アリカ社長 西谷 亮氏 INTERVIEW（後編）

ホリエモン版ストⅡを作りたい！

本当の面白さは何かを追及する西谷社長。ストリートファイターEXは、いったいどんなゲームになるのだろうか!?

シンプルかつ奥深いシステムを目指す

ぜんじ…ストリートファイターⅡから、どんどんいろんなシステムが加わってきましたが、これについてはどう思われますか？

西谷…すごいですよね。システム花盛りって感じで。一部受け入れられているっていうか、うまくまとまっているということ事態、びっくりしてますよ。ようは調整できたなというのが、率直な感想としてあります。

　結果的に売れているわけだし、それは認めざるを得ないなど。

ぜんじ…格闘ゲームとして、進化したと思いますか？

西谷…個人的な感想でいうと、上方向に伸びていったというよりは、横に広がっていったのかなと思いますけど。もちろん、前進もあるでしょうが。

　なんか、いたずらにシステムを複雑化したりしているのかなあと思います。単純明解な面白さは失われつつあるのかなあと。

　とはいっても、2年も3年も同じシステムで楽しめるかって言われたら、人間の性としてやっぱり嫌でしょうね。なんか目新しいものがあれば、ちょっとやってみようかなとキッカケになりますよね。そして本当に面白ければまた違った味を楽しめるというところがありますから。

　流れとしては、そういう意味では正しいし、受け入れざるを得ないです。

ぜんじ…ストリートファイターEXは、そういう点でどう考えて作られたんですか？



西谷…あえて逆行して、ストリートファイターEXは古いところが新しいと思ってます。もちろん、さっき言ったようにまったく新鮮味がないと、「面白い」と感じてくれないので、新しい要素を入れてみました。

ぜんじ…そこがスーパーキャンセルとか、ガードブレイクなどのシステムだと思うんですが、新しい要素を加える上で心がけているところはありますか？

西谷…そうですね。やっぱりインパクトでしょうか。無条件でスゲエと思えるような。ゲーム性とは関係なく、もうスゲェと。

　細かいのを集めて、ひと山なんぼというのもありますけど、やっぱり大きいので1個、まあ2個から3個でドンドンってインパクトがあったほうがいいかな、と。

ぜんじ…スーパーキャンセルはいろいろな技の組み合わせを考えられるシステムですよね。プレイヤーとしては、そんなに複雑なシステムではないけど、組み合わせでマニアックな組み立てができそうですね。

西谷…そうですね。今回のテーマでもあったんですけど、シンプルな中での面白さっていうか…。複雑になるのはもちろんバリエーションを増やすためとか、面白くするためでしょうけど、「用意してある」って感じになっていますよね。新しい要素を用意してあげて、これで遊んでくれっていうようになっちゃうってことです。

　それよりはむしろ、自然法則がいくつか存在している、といったほうが好きですね。ゲームなわけですから、ルールっていうのは絶対存在しますよね。そういうもの





を勝手に組み合わせて遊んでくれーと。
ぜんじ…根本的なシステムがポンと組まれているから、なんかいろんな工夫が自然にできるような…。
西谷…大きな意味では、本当は用意しているんですけど。最終的にスーパーキャンセルにしても、組み合わせは決まっちゃうと思うんです。一番やりやすくって、攻撃力の高い組み合わせは決まってくるでしょうから。ただ、単純な明解さの中での面白さっていうのを強調したかったんですよ。
ぜんじ…どこからそういう考え方をするようになったのでしょうか?

西谷…そういうのを最初に感じたのはグラディウスですね。オプションとレーザーとミサイルを組み合わせるっていうのは何か当たり前みたいだけど、数学的な物があってそれを組み合わせただけなんだというシンプルさが好きというか…。
河田…それで、細かいシステムがそれほどないわけですね。
西谷…例えば、「ポリゴンだから避けを入れる」とか、「転がり回避」とかは入れませんでした。最初は他のゲームにあるから入れようかと言ってたんですが、でも待てよ?と。意味を考えてからと思ったんですよ。



たいていの場合、避けであったり主に攻撃をスカす目的であろうと。それなら複雑な要素を使うんじゃなくて、例えば技で避けできるものを各キャラ一個用意してあげるとか、それに対抗できる防御技を持っているとかにしたほうがスッキリしているんではないかということです。
ぜんじ…こういうシステムが他のゲームにあるから入れてみようというじゃなく、意味から考え直そうというわけですね。
西谷…ええ。

EXならではのデフォルモーション

河田…今までのポリゴン格闘ゲームであれば、モーションキャプチャーとか実在の格闘技の流派を取り入れているものが多いですよね。そこをあえて波動拳を撃ったりという現実では味わえない闘いを表現されているようですが。
ぜんじ…そのあたりがデフォルモーションというわけですか。

西谷…ええ。見た目が楽しいとか、面白いとかそのへんを重視したかったんです。それを勝手にデフォルモーションとか呼んでいるわけですけど。
もともとある動きをそのままキレイに取り込んでやるっていうのも一つの方向性として、それはそれですごくカッコイイものじゃないですか。でも、それとは別に、やっぱり楽しげな攻撃をたくさん盛り込みたかったんです。そういうふうにできたらなあ、というところから始まったんですけどね、最初は。
ぜんじ…クラッカージャックの溜め時間によって腕が太くなるというのとか面白いですよね。ポリゴンゲームというと、バーチャ2が出たときは凄いな、カッコイイなと思ったんですけど、表現的にはそれ以降のゲームはそんなに変わっていませんよね。
西谷…ポリゴンゲームが出て、ずいぶん経ちましたけど、まだまだ甘いのかなと。ボクはゲーム性以外にも表現したいことは山ほどあるんですよ。
可能性としてはまだ全然イケると思ってます。ただ実際に容量的にとか時間的にとかスペック的にだとかできない部分はたくさんあるし、世間が思っているほど進化していないんじゃないかと僕は思いますけどね。
ぜんじ…どんな表現の可能性があるんでしょうか?
西谷…2Dって表現的にアニメみたいなものとすると、ポリゴンは実写みたいなものかなと。だとすれば、映画のプロがわかっている演出とか、アングルとか特殊効果の使い方とか、そのへんが全然甘いんじゃないかなあって思いますね。
ぜんじ…映画でも、SFXを使って実写っぽく見せながら、普通はありえないような映像を見せてますが、そんな感じでしょうか?
西谷…そうですよね。だからそのへん、僕はまだまだ、期待をかけてますね。もっとできるんじゃないかと、そこから来るゲーム性っていうのも多分あると思うし。
河田…それでは最後に、アリカとしてプレイヤーにどういうアピールをされたいかお聞かせください。
西谷…月並みですけど、いいものを作りたいということです。雰囲気として、いいものというか…。
細かいことをどうこういうより、ゲームとして面白くする責任が僕らにはあるんでそうしますから、ゲームはプレイしてください!と。
河田&ぜんじ…ありがとうございました。



株式会社ARIKA代表取締役社長
西谷 亮 *Nishitani Akira*
'95年開発者として従事していた㈱カプコンを退社。自身が代表取締役となり㈱アリカを設立。23名の開発集団を束ねながら業務用ゲーム「ストリートファイターEX」を製作する。

おまたせ！ わくわく7

WAKU WAKU SEVEN

**神保町わくわく通信局開局！
ハム助もいることだし
CQCQってカンジ!?**

ガードキャンセル重要！ スーパーモード発動の活用と対策

**今回はゲージの無難な使い方、
スーパーモードをチェック。
意外な弱点もあるんだよネ。**

担当：珈琲　ふりーく

ついに発売されたわくわく7。じっくり楽しんでいるカナ？

今回は簡単で、しかも強力なスーパーモード発動に注目してみた。マイキャラや敵キャラのスーパーモード発動を理解して、より楽しくわくわく7で遊ぼう！

スーパーモード

スーパーモードとは、わくわく7の4つのゲージ消費システムの1つで、攻撃力と防御力が一定時間パワーアップするものだ。スーパーモード中はキャラクターが金色に光り輝き、パワーアップしていることが一目瞭然である。基本的にパワーアップするのは攻撃力と防御力だけだが、例外として爆皇　雷のみイナズマクラッシュが空中で出せるようになるのだ。雷使いにとっては嬉しい特性だね。



ピカーンと金色に光るのでわかるよネ。

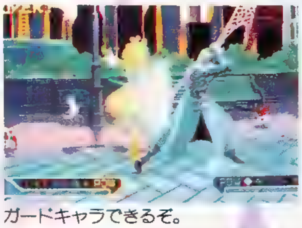
このパワーアップはもちろん重要なのだが、スーパーモードの真価は、その発動時にあるのだ。スーパーモード発動時は無敵状態になり、攻撃判定を持っている。ダメージはそれほどでもないが、無視はできない。これだけでもそこそこに強力だが、さらにガードキャンセル能力まで持っているのだ。固められたときや大技をガードした直後にABCD同時押しすれば、ほぼ確実に相手にダメージを与えることができる。スーパーモードの正式な入力はABCD同時押しだが、ABC、ABD、ACD、BCD同時押しでもちゃんと発動してくれるぞ。もちろんスーパーモード中のマイキャラが金色に光っているときには、ゲージストックがあっても再発動はできないので注意しよう。



相手の技をガードしてから、



ABCD同時押しで光ると、


ガードキャラできるぞ。

このスーパーモード、実はキャラによって無敵時間や攻撃判定の発生、持続、硬直時間が異なる。キャラ別にワンポイントをおさえておこう。

●雷

無敵が短く、発生が遅く、硬直も長いという、ちょっと困ったキャラ。ガードキャンセルでスーパーモードになったのに、ガードされたら「雷だからしかたがない」とあきらめることが肝心だ。まぁスーパーモード発動時の攻撃判定の性能は、これらの時間だけでなくリーチの長さなどにも関係する。一概に雷のスーパーモード発動時は弱い、といっているわけではないので安心してくれ。

●アリーナ

無敵が長く、発生が全キャラ中とび抜けて早い。ただし、硬直の長さは気になるが、性能的に申し分ない。攻撃判定の出ている時間も長く、目の前でガードさせずに使い、反撃を誘って返り討ちにすることも可能。硬直そのものは長いのでガードさせてしまうと隙だらけだが、発生が早いのでガードキャンセルで使えればガードされる心配はない。

アリーナにガードキャンセルスーパーモードをされたら「アリーナだからしかたがない」とあきらめることが肝心だ。

●スラッシュ

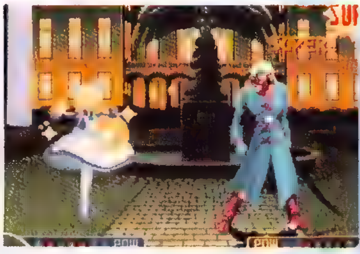
いきなり雷とアリーナという両極端なキャラから始まってしまった。気をとりなおしていこう。

スラッシュのスーパーモードは、無敵は短く、硬直も長いが、発生は早い。無敵は短いが発生はそこそこ早いので、ガードキャンセルとして使っていれば、さほど困ることはないだろう。しかし確実にヒットさせないと、反撃は必至だ。

●ティセ



無敵が長いが、発生は遅く、硬直も長い。アリーナのスーパーモード発動と似た性能だが、発生が遅いのでガードキャンセルで使ってもたまにガードされたりする。とはいえ十分に狙っていけるレベルだ。攻撃判定が出ている時間も長く、使うに面白いスーパーモードといえるだろう。



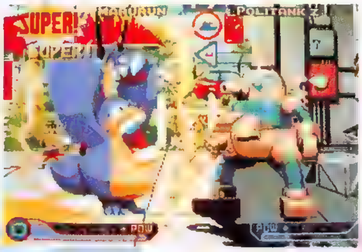
長い時間攻撃判定を持っているティセの発動。

●ダンディJ

無敵は短く、発生も遅いが、硬直が短い。発生は遅いので、ガードキャンセルで使っても、ガードされることがあるだろうが、硬直が短いので反撃は受けづらい。気軽にガードキャンセルで使っていこう。

●まるるん

無敵は短いが、発生が早く、硬直も短いので反撃されにくい。発生が早くガードキャンセル技としては高性能といえるだろう。ただしリーチが短いため、近間でないと当てにくい点もある。そこにさえ注意しておけばOKだ。



わりとスカることがあるんだよネ。でもわりとお構いなし。

●ポリタンクZ

無敵は短く、発生も遅く、硬直も長い。雷と同じく三重苦を背負ったかわいそうなキャラ。とはいえ他の技の性能は悪くないので問題なし、ということにしておこう。

ガードしなくても近間で雷、スラッシュ、ポリタンクZのスーパーモード発動ならば、隙を見てから技を入れることも可能だ。アリーナとティセも硬直は長いが、攻撃判定が出ている時間も長いので、返り討ちにあいやすい。よほど自信がない限りは手を出さないほうが賢明だろう。

スーパーモード発動への反撃

スーパーモード発動は非常に強く、ガードキャンセルも伴ったうえにボタン同時押しだけなので簡単にできてしまう。このように出し得感あふれるスーパーモードだが、弱点がないわけではない。硬直そのものが長い雷、アリーナ、スラッシュ、ティセ、ポリタンクZの5キャラにならば、ガードしたあとに余裕で反撃を加えることができる。アリーナとティセは無敵が続いているのでタイミングがとりづらい面もあるが、突進系の技を出しておけば、ちょうど無敵が切れたところにヒットしてくれる。



無敵時間の長いティセでも、1回ガードしてからなら、



突進系の技を出せば、



硬直にヒットしてくれるのだ。



近間で無雑作にスーパーモードを発動させると危険だ。

スーパーモード発動について分かってもらえたカナ?スーパーモードは発動後も攻撃力や防御力がしばらくパワーアップしているので、他のゲージ消費技より2度おいしい感がある。ただしダメージ自体は小さく、ある意味ではもったいない。ガードキャンセルして使うにしても、キャラによっては万能ではないので、使うタイミングの理想を考えていくと意外に奥が深いことに気付く。もちろんキャラによってのスーパーモード依存度もまったく違うわけで、このあたりを考えつつプレイするのも面白いぞ。

無敵時間が長い	アリーナ、ティセ
発生が早い	アリーナ、スラッシュ、ティセ、まるるん
硬直が短い	ダンディJ、まるるん
無敵時間は短く硬直は長い	雷、スラッシュ、ポリタンクZ



捜し物は何ですか？

ティセ・ロンブローゾ

ロンブローゾ博士の自動人形に使えない技はない。あれこれいろいろ試してみよう。

担当：ギィ

攻める場合のあれこれ

基本はあれこれポイ、空中あれこれポイ、電子光線で牽制していくというのが最初の行動。ジャンプで跳び込んでくるようなら立ち大キックで落とし、地上からの接近にはのびのびアーム、またはちくちくorちゅーちゅーアタックを狙っていこう。



のびのびアームでぶっとばしたあとの攻防も楽しい。

自分から攻めていく場合は、やっぱりあれこれポイを盾に追いかけていく形がいい。

空中あれこれポイのコーヒーカップ、イヌ、サボテン、といったところがこの場合おすすめ。これをダッシュで追いかけていき、わくわく投げの「ぐるぐるぱぁ」、または小キックからの連続技を狙っていく、といった具合。



あれこれをポイ盾にダッシュぐるぐるぱぁ。スムーズに決めよう。

また一度近付いたら立ち小Ⓟ→ちくちく→立ち小Ⓟ…という連携も効果的。

連続技ですか？

ティセにもちゃんと実戦で使っていける連続技はある。その多くは一風変わったものでおもしろいぞ。

●しゃがみ小Ⓚ→しゃがみ小Ⓟ→しゃがみ大Ⓟ

これがティセの基本コンボ。小Ⓚ→小Ⓟのつなぎはゆっくり目押しでつなげ、小Ⓟ→大Ⓟのつなぎは素早くね。

●ジャンプ大Ⓟ→のびのびアーム（レバー前B）

ジャンプ大Ⓟ（またはジャンプ大Ⓚ）はヒットすると相手がダウンするが、ここに追い打ち、いわゆる空中コンボを決めることができる。

のびのびアームのほかにはあれこれポイ（カップ）やドキドキアタックの超電子怪光線まで入るのだ。

●立ち小Ⓟ（1発）→立ち小Ⓚ→ちくちくアタックWP

通常のちくちく（ちゅーちゅー）アタックは連続技に組み込むことはできないが、同時押しのWP版は別。小攻撃から連続技になるぞ。かなりの威力だ。



小技からWP版「いっきますよー」が連続技に。

あれこれポイのひみつ

ボタンを押している時間によって、投げるものをあれこれ選べる「あれこれポイ」。ここで投げるものについて説明しよう。

1：コーヒーカップ

上に放り投げてすぐ落ちるが、出るのが早く牽制に持ってこい。連続技にもなる。

2：皿

緩やかな放物線で遠くまでとんでいく。速度は速め。中間距離なら普通の飛び道具として使っていける。

3：本

皿より高く遠くまでとぶので近いと当たらない。でもしゃがみガード不可なのだ。

4：犬

すぐ手前に落ちたあと、地面を走っていく。スピードがすごく遅いので追いかけていける。立ちガード不可だ。

5：鳥

空中からでも地上からでもまっすぐ横にとんでいく。いわゆる普通の飛び道具。

6：サボテン

ほぼ真上に投げ上げ、しばらくすると落ちてくる。これもすぐに動けるうえ、当たると気絶する。使えるぞ。

7：爆弾

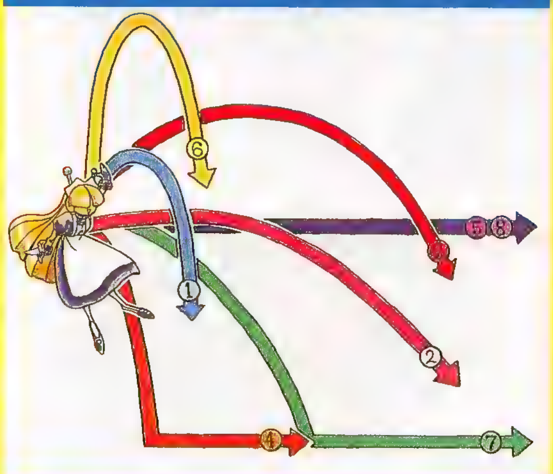
投げ落としたあと、地面を転がっていく。速度が非常に速い。もちろん当たれば痛い。

8：砲弾

顔のペイントがかっこいい大砲弾。真横にとんでいく、当たるととても痛い。

3つのものを同時に投げるあれこれポイWPも、ボタン押しっぱなしで6段階に変化する。非常に溜めが早く「どこだっけ」と言い終わる前にすでに最強段階になっている。

あれこれポイ軌道図





えーとぉ、わかりますよね？軌道図の番号は下の一覧と対応してます…でいいんですよね。かっこ内の数字は攻撃力です。（スラッシュ）「／」の後ろはWP版の攻撃力になってます。それから、んーとぉ、写真の上の私のせりふはぁ、そのときにボタンをはなすとなにを投げるかの目安になってます。……お役に立てましたか？

あれこれ一覧

えーとぉ、　むーとぉ、　どこだっけ、　あれぇ、　やだぁ



①カップ(4/10)　②皿(4/10)　③本(10/15)　④犬(10/15)　⑤鳥(10/15)　⑥サボテン(15/15)　⑦爆弾(20/29)　⑧砲弾(29/29)



しっぽに注目!
まるるん

麦ちゃんが一緒なら空だって飛べちゃうまるるん！
でも、お願いだから落っことさないでね…。
担当：伊勢猫

巻でも人気急上昇中のまるるん&麦ちゃんコンビは、ダメージ重視のパワーキャラー。
個性が豊かな攻撃パターンを持つキャラクターが多い中でそれなりに使いやすいキャラではあるが、逆に攻撃パターンなどやることが単調になりがち…といった人には必見の内容盛りだくさんーでは早速、攻略に入ろう。

えい!・えい!!

まずは跳び込みからの攻め方についてだが、普段は何気なく使っている跳び込み小キックも、使い方ひとつで相手にはかなりいやな攻撃になってくれる。本来斜めジャンプ中の小キックは最大で4ヒット（背の高いキャラ限定）してくれるが、実は連続キック攻撃のタイミングを遅らせたりすることで3ヒットや2ヒットといったようにヒット数調整ができたりもする。



しゃがんでいる相手には2ヒットしかしない。おぼえておこう

これであれば跳び込みをガードされた際でも、その後にしゃがみ小パンチ→大パンチと下段を狙っていけば、それだけで十分に相手のガードを上下に揺さぶることができる。
しかも、跳び込み攻撃がヒットすればそこから連続して、跳び込み小Ⓚ→立ち小Ⓟ→立ち小Ⓚ→立ち大Ⓚといった連続攻撃で相手をダウンさせることもでき、立ち攻撃につなげた後も少し工夫をするだけでさらに大ダメージを相手に与えることができる。

目押しが重要

通常技を必殺技でキャンセルできないため、通常技から必殺技の連続技はできないのかというと実はそうでもない。通常技からキャンセルではないものの連続技となってくれるのは立ち小キック、小パンチからのぶんぶんコプターと、ドキドキアタックのぶんぶんタイフーンが連続技になってくれる。しかもスーパーモード中であれば、ぼでぇプレスまでもが連続となる。



跳び込みから連続で半分以上の体力を奪える強力連続技だぞ！

ただし、ほかの格闘ゲームのように先行入力でコマンドを入力してしまうと、キャンセルでないため絶対に通常技後の必殺技が出てくれない…。



通常技のコンビネーションを入力しておいてから…、

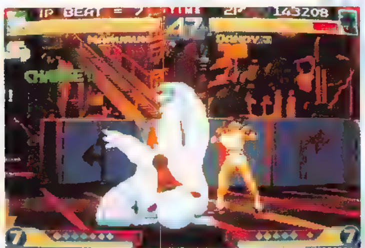


ゆっくりコマンドを入力してからボタンを押してコマンド完成。

必殺技をうまく連続技にするコツとしては、必殺技コマンドのレバー入力部分だけをゆっくり先に入力してから、攻撃が当たったのを確認して最後のボタンを押し、コマンドを完成させるようにしていく。
タイミング的には小パンチ→小キックなどの通常技コンビネーションと同じタイミングなので、焦らずにポン・ポン…とゆっくり入力するようにこころがけていこう。

ハラハラしましょ!

一見、お遊び要素が強いように見えるハラハラアタックだが、まるるんのみらくるボイスの場合はこれが一概にそうともいえなかったりする。
理由としてまず挙げられるのは、飛び道具であるということ。当然攻撃が出るまではむちゃくちゃに遅いといっても出してしまえばこっちのもので、自分から攻撃をしにいかない分リスクも少ない。しかも実は全キャラ中でもっとも攻撃の出が早く、相手のハラハラアタックを見てからでも勝てるものが多い。そんな機会はないよーという人もいるとは思うが、実際に対戦でも十分狙っていくチャンスは色々とあったりする。
まずひとつめは、投げを決めた後がそれ。相手を画面端に放り投げるまるるんびんた、画面外まで投げとばすぽーいのどちらからでも十分な距離を取ってみらくるボイスを撃つことがこの場合できる。
そしてふたつめが、WP版のぶんぶんコプターやぐるぐるパンチをヒットさせた場合。相手のダウン時間が長いので、起きあがりに重ねを狙うことができる。ただし、相手が回転の起きあがりをしてくる場合も考えられるので、バックダッシュで距離をおいておいたほうが無難ではある。
最後は相手がピヨった場合でこれも当然狙える。具体的には連続でぐるぐるパンチを当てたりするとよくピヨるので、通常技のコンビネーションを入れた後の起きあがりを狙ってピヨらせていこう。



相手を画面端の近辺からぶん投げておいて…、



硬直が解けたと同時にコマンドを入力してすぐに発射態勢だー

麦ちゃんの魅力

不定期連載
第1回スタート！

サブキャラとして片づけてしまうには、あまりにも魅力的すぎるキャラ（珈琲談）「六条麦」。そんな麦ちゃんにスポットを当てていくためだけに存在する、独断と偏見による当コーナーの記念すべき第1回は、その華麗なる身のこなしについて…。まるるんのあの激しい動きにわずか7歳の少女がついていくのは並大抵のことではなく、現代人がとかく見失いがちな献身的とまでいえるそのひたむきさに、愛くるしさを通り越して感銘さえ受けてしまうのは筆者だけではないはずである…。



激しい闘いの最中にかいま見せる動作は、両親の教育の賜物といえよう。



負けるなハム助!
ポリタンクZ



まず、どの操作で何が起こるのか理解しておこう。

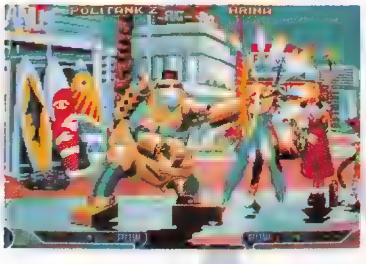
担当：ワイルダーKEI

これがポリタンクZだ!

このゲームは、何かと特殊入力技が多い。中でもわかりにくいのがこのポリタンクZというキャラだ。では詳しく説明していこう。

●連続パンチ

Aボタンを連続して押すことで、パンチが2発出る。パンチは2発までが限界で、パンチというよりは腕をブンブン振り回す。



まるでキレた子供のよう。

●ジャンプ連続パンチ

連続パンチと同じような要領で、ジャンプ中にAボタンを連続して押す。空中で腕を2回振り回すぞ。

●パチンコ砲連射

Cボタン（小キック）を連打することで、小さい爆弾が4発まで出る。とんでいく距離が短いので、近距離戦で相手を追い払うのに使う。

また相手の移動起き上がりに対して、このパチンコ砲を重ねておく使い方もある。途中で連射をやめてしゃがみ大パンチに変える、といい連携になるだろう。パチンコ砲は連射し過ぎると、相手の下段攻撃をくらいやすい。



取りあえず追い払う。

●キャタピラキック

見た目は立ち大キックと同じだが、Dボタンを連打することによって足が少し伸びてヒット数が増す。

●ドリルアーム（➡+B）

先についているドリルを腕をよじりながら突き出す多段ヒット系の技。リーチは長くてよいのだが、その分近くで使うと相手を貫通してしまうときがある。

●前進キャタピラキック（➡+D）

キャタピラキックが、少し前進してから出る技。相手との間合いが、中間距離より少し離れた場所から出してみよう。



ただしレバーを前に入れるだけ。

●スピンキック（ダッシュ中D）

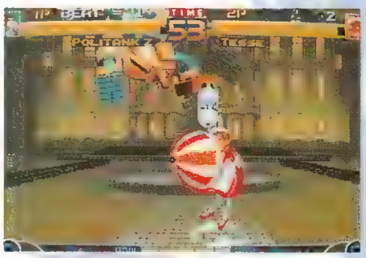
刃の付いた車輪を、横にぐるぐると回転させる。前にも後ろにも攻撃判定があるので、後ろに回られても大丈夫だ。ガードさせた場合にのみ多段技となり、相手が反撃を急ぐとくらってくれる。その分ガードしきられると確実に反撃を受ける。下段攻撃扱い。



後ろの刃にも攻撃判定がある。

●ミサイル投下（空中で⬇D）

気をつけなければならない点は、レバーを下方向に入れないとミサイルが出せないということ。下段攻撃扱いで、立ちガード不可だ。



立ちガードしたくなるんだよね、これが。

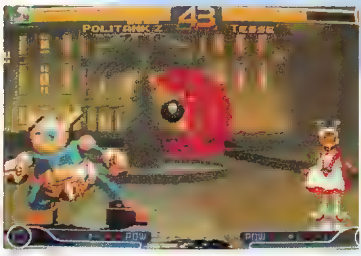
●しゃがみ移動（⬊）

しゃがみながら移動できるというもので、前進のみ。

必殺技はどうか?

●Z弾

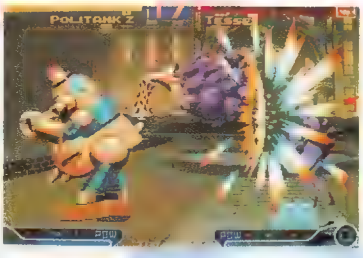
AとBボタン、どちらを押して出しても質は変わらないが、押すボタンの長さによって飛距離が変わるのだ。それも5段階ときている。長く押していればいるほど距離が伸びる。地面に着弾するまでに相手に当たると、空中で当たって爆風をくらい、2段ヒットになる。ゲージが溜まっているときにA+Bで使用すると、5段階のZ弾を連発して出すようになっているぞ。



これがすぐ出したもの。

●ドクドクスモーク

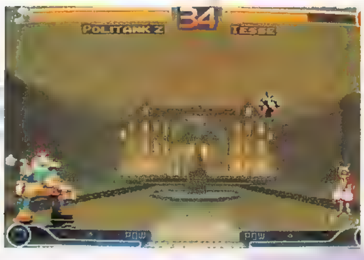
これも同じく、CとDで質が変わることはない。ゲージが溜まっているときにC+Dを使うと、2発出せる。これがヒットしたあと、わくわく投げの人間大砲が安定して決まるのだ。CPUのラスボスもつかまえることが可能だ。



ヒットすれば、一定時間相手の動きを止められる。

●ぐるりんもぐりん

CとDボタンで出したときの違いは、地中に潜ってから地上に出たときの出現場所にある。CよりDで出したときのほうが、少し前に出現する。



これが5段階目のZ弾。

一方ゲージが溜まっているときにC+Dで出した場合は、地上に出てから少し前進する。このC+Dなら、潜るときよりも地上に出たときの攻撃を相手に当てたい。



できればこの前進でヒットさせたい。

●ビックリドッキリ弾

ポリタンクのハラハラアタック。威力は全キャラ中最強なのだが、出るまでの時間が凄まじく長いので、対戦ではまず相手に当てられない。



まさにハラハラする瞬間。

この手で負けるはずがない！

新作ストレートフラッシュ



元気が取り柄！！

爆皇 雷

こざかしく動き回って闘うのが、雷のやり方！

担当：KAL

必殺技を要チェック

雷の必殺技がどのような特長をもつのか、もう一度みてみよう。

「イナズマキャノン」は地上を這いすすむ飛び道具だ。出るまでが早いので連続技に組み込むのに適している。逆に出したあとの隙は大きいので、相手のジャンプが届く距離で連発するのは危険だ。

また、このゲームは、打撃技で飛び道具を打ち消すことができるので、移動攻撃技をもっているキャラ（例えば雷など……）に対して無闇に使うと、「打ち消しつつ攻撃」でやられてしまうので注意しよう。

以上の理由から、実際に多用していくのは空中からのイナズマキャノンになる。「上を越えられる」ということがほとんどないので、それだけでもこちらを使っていく価値はあるぞ。

接近戦時は通常ジャンプから出し、少しでも離れたら「ハイジャンプ」から出すようにすると、きちんと相手まで届くのでいい感じだ。

「イナズマクラッシュ」は突進技。出るまでがかなり遅いので連続技などには使わないほうがいいが、判定は割と強い。隙も非常に少ないので、少し離れたところから「ハイジャンプ→空中イナズマキャノン」にいくか、「イナズマクラッシュ→接近戦（投げ）」にいくか、といった選択に挙げてもいい。

「イナズマアッパー」は見た目どおりの対空必殺技で、ヒット後、連打するとさらにヒット数と威力がアップする。

しかし無敵時間等に期待してはいけない。相手のジャンプ攻撃を落とすのにこの技を使うのなら、少し早めに出してしまわないと逆につぶされてしまうぞ。雷にはほかに「しゃがみ大パンチ」という対空技があるし、ジャンプ攻撃を空中ガードしてあとから跳び蹴りを出すという消極的な対空処理法もある。またバックジャンプして空中イナズマキャノンを出すのも、なかなか有効な対空処理だ。

特殊入力技使いまくりだぜ

前号の紹介でも書いたように、雷には多くの特殊入力技がある。そのなかで特に役に立つのは…

「ハイジャンプ」

「脳天キック」

「ローリングナックル」

の3つ。特定場面では「ふっとべ脚」や「雷だぁー！キック」も使える。

ハイジャンプは、C+Dでから跳べばよく、空中イナズマキャノンを高いところから遠くへ飛ばしたいときや、単純に遠くへ跳びたいとき、また必殺技を回避したりするのに便利だ。

脳天キックは「ジャンプ中にレバー下+大キック」で出る、真下と後ろ斜め下に対して強い判定をもつ急降下キックだ。この技を出したら、それがジャンプのどのへんであるかに関わりなく、ガクンと折れ曲がって真下に落ちる。この〝軌道変更〟を利用して、ハイジャンプで相手の頭上に行って急降下すると、前か後ろかガード方向がわからなくなるので有効だ。前方向には強くないので、多少跳び越し気味がいい。

接近戦になったら、通常ジャンプからのすぐ脳天キック連発と、足払いからの連続技、それにバックジャンプイナズマキャノンを使い分けていこう。なお、脳天キックで吹っ飛んだ相手には、直接追い打ちすることで空中連続技が可能。イナズマアッパーが安定だ。

ダッシュ中に大パンチで出る「ローリングナックル」は、2段技でしゃがみガード不能の中段技。起き上がりや接近戦の固めに出していこう。



これが使える「脳天キック」。とりあえず使ってみよう。



まいどー！

アリーナ

とりあえず今回の結論は連打命。

担当：珈琲　ふりーく

対戦アリーナでポイントになってくるのは地上戦だ。地上戦で相手に少しでもプレッシャーを与えないと、跳び込みが生きてこない。しかしアリーナで地上戦をうまく闘うのは、なかなか難しいのだ。今回はそのあたりをどうするか考えてみよう。

やはりバクチをうつしか

アリーナは地上で安心して出せる牽制技がない。アリーナビームはあるが、相手の出した技に何事もなかったかのようにつぶされたりする上に、その技をそのままくらったりする。それでもまったく使わないわけにもいかないので、少し間が離れたときなどに時々使っていこう。

接近戦時はしゃがみ小パンチが役に立つ。しゃがみ小パンチを3発撃ってからしゃがみ大キックにつないでいこう。2発からではつながらないので注意。アリーナのしゃがみ小パンチは連打すると、ワンツーパンチになるのだ。だから1発目、もしくは3発目から大キックにつなぐことになる。アリーナの通常技をつなぐときは、立ちからしゃがみ、しゃがみから立ちの移行はできない。しゃがみ小パンチ→立ち大キックなどは不可ということだ。



しゃがみ小パンチから、

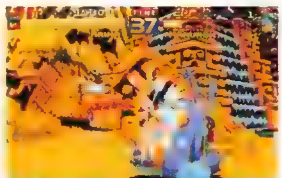


しゃがみ大キックにつなげ。

しゃがみ小パンチはそれなりに使える技なのだが、リーチの短さが災いし地上での主導権を握るまでにはいたらない。相手はアリーナ組みやすしと、調子にのって固めてくるだろう。そこでアリーナは3つのバクチ技を出すことができる。

1つ目はアリーナクラッシュ。無敵技なので相手が技を出していれば打ち勝てる。連打を忘れずにしておこう。

2つ目はアリーナトルネード。相手の足払いなどをかわして攻撃をかけることができる。なかなかに有効な技なのだが、連打して8ヒットまで入れないと反撃されてしまう。気合いを入れてボタンをたたかないと敗因になりかねないのだ。



連打が甘いと命とりだ。

3つ目はアリーナカーニバル。相手が何か動いたと思った瞬間に出せば、近間ならそれがただの前進でもヒットする。たまったゲージは8割これに使っていってよいぐらいだ。ちなみに立ち小パンチ連打で非常に早くゲージがたまる。相手をダウンさせたときなど、下手にダウン攻撃や起き攻めせずに、立ち小パンチ連打したほうがよいかもしれない。



立ち小パンチ連打で恐いほどゲージがたまる。

アリーナはタイトルページで書いたようにスーパーモード発動の性能が高い。しかしアリーナカーニバルが非常に強力のため、ゲージはそちらにまわしていくことになりやすい。スーパーモード時のアリーナカーニバルは相手ゲージの半分を奪えるので狙い目だが、ゲージを2つ使ってしまう。いかにゲージを溜めるかも考えていく必要があるぞ。



子供…斬る!!(鬼畜)

スラッシュ

独特の必殺技にテレポート。イカす動きが勝利につながるぞ。

担当：はまー

スラッシュはどちらかと言うと「重い」部類のキャラだ。よって、雷やアリーナのようにガンガン手を出していくよりは、行動の一つ一つを丁寧に組み立てていくようにしよう。

武器はズルいよ武器は

スラッシュの武器は、刀を使った「長くて判定の強い」攻撃。判定が強いというのは「攻撃判定がやられ判定よりも前にある」ということなので、それを生かすためには必然的に、中距離で付かず離れずの間合いを保つことが重要となってくる。

感覚としては、スタート時よりも一歩踏み込んだぐらいの距離。ここから

・レバー前+A
・レバー前+C
・B+C
・スラッシュショット

などを使って、相手を少しずつ押していく。端まで追いつめたらスラッシュショットの弾が当たっても間合いが離れなくなるので、さらに有利な条件で固められるようになる。



大斬り（?）は思ったよりリーチがない。隙も大きめなので控え目に。

もしこの間に跳ばれたら、落ち着いてしゃがみBで返そう。しゃがみ技なので、ある程度は引きつけても大丈夫。スラッシュダイナミックは一見強そうだが、無敵が短く(ない?)出が遅いので信用できない。

決まれば爽快！縦横無尽の攻めの数々

この「基本戦法」は、スラッシュよりもリーチの短いキャラにはすこぶる有効だが、わくわくワールドではそんな素直なキャラのほうが少ないので、やはりいろいろな行動バリエーションが必要となる。スペースの関係上具体的なことは次回送りになってしまうが、とりあえずそのヒントぐらいは書き留めておこう。

・スラッシュテレポートは使える。特に、空中に出てからでも技が出せるのは大きい。
・跳び込みは、下への判定ならレバー下+B、前方広範囲にはB、連続技にはD、多段ガード狙いならばレバー下+D。



開発当初は技が出せなくて使えなかったのだ。ありがとうサンソフト!?

・スラッシュコレダーは威力が高く、ゲージも結構増えるのでお得。
・連続ガードにならない攻撃には、大抵スラッシュバリヤーで割り込める。
・スペシャル版のスラッシュショットは、威力はないが攻撃範囲がやたら広く、跳び込みも大抵防げる。
・ダークネスラッシュは、密着していれば攻撃が重なっていても勝てる。
・連続技は、
立ちA→下C→下D
立ちA・スラッシュダイナミック(B or A+B)
ジャンプレバー下+B→レバー前+D
が安定で威力も高い。



ほかに、ダッシュからのスライディング（⬇+D）も使える。



夏美&ランプーと共に

ダンディー・J

機動力、パワーは申し分なし！これで単発じゃなきゃヤベェっすよ。

担当：GED

チビさえいなきゃもっと楽なのによォ

前号でも「ダッシュ小パンチが強い」と書いたが、その効果のほどは当然相手の体格にも左右される。立っている状態に当たるか当たらないかで、使用頻度がけっこう変わってくるのだ。

立っている状態に当たるのは、スラッシュ、アリーナ、ダンディー、ポリタンクの4キャラ。これらに対しては接近しつつ攻撃する手段としてかなりの効果がある。

立っていても当たらないのがティセ、まるるん、ライの3キャラで、こいつらに対しては使用頻度が落ちてしまう。まあ、移動手段としてはかなりのスピードだし、ジャンプしようとしたところに当てることもできるので、それでもまだ利用価値は高い。



太っているが、ヤツの背は低い。いやな相手だぜ。

跳び込みに使うのが、ジャンプ大キックと小キック。大キックは判定が下方向に強く威力も高い。小キックは威力では劣るものの、めくることができる唯一の技だ。どちらも地上技につなげることができるぞ。



J小Kはめくり技。地上技にもつながるぞ。

ジャンプ小&大パンチは、どちらも攻撃判定が上方向にあるため、跳び込みではなく空対空の専用技。相手のジャンプ攻撃を昇りで迎撃するときに使おう。大パンチは、間合いが近ければ空中投げに化けたりもする。

頼りになるぜ！ロープWP！

ゲージは、スーパーモードのほかに、必殺ロープWPに使うことが多い。これは時間停止効果のおかげで技の出が早いし、有効範囲も広いのでかわされにくいのだ。ここぞというときに頼りになる技だ。

発火拳WPも、時間停止効果のおかげでダッシュ小Pや跳び込みから連続技につなげることができる。ただ、途中からガードされることもあり、その場合はダメージも低いし反撃も覚悟しなきゃならない。いまいち確実性に欠けるのがイヤなところ。



最後の削りにも最適なロープWP。

やっぱり当てたい！ガード不能技！

対戦では、まず決まることがないハラハラアタックの「対消滅粒子加速拳」。やはり出るのが遅く、射程距離が短いのがその理由。

でも、対CPU戦なら話は別だ。発火拳でダウンさせたあとに速攻でハラハラを入力すれば、かなりのCPUキャラはくらってくれる。なかなかきめる機会のない技だけに、CPU戦ぐらいは派手にきめてやろう。



なぜかくらうことが多いCPUキャラ。死ねィ！

★神保町★ わくわく通信局 第1号

神保町わくわく通信局発信



徳川超十郎
本日の件数
逮捕者：3名

ワシの作ったポリタンクZがあれば、どんな奴でもひとひねりじゃーーよって、死刑！



わくわく7の魅力にせまる!!

WAKUWAKUさせてよ

どうも、はまーです。地味な攻略ページに混じって、突然の軽い雰囲気に驚いた方もいるかもしれませんね。要するに、ただゲームを遊んでいるだけでは見えてこない「わくわく7」の隠された魅力に、さまざまな角度から突っ込んでみようというコーナーなのです。

具体的な内容としましては、
・開発設定資料の紹介
・読者の投稿
・製作秘話
など、まあカッコつけずに言えば「マニアック」なものを考えてます。

というワケで、読者様方のアツ〜いソウルのこもったおハガキを大募集！

①「あのキャラの○○はどうなってるの？」「アリーナ様の△△を××したいんです！□□をハッキリ載せてください！」など、設定やテクニックに関する質問（一応、△はうた、×は熱唱、□は歌詞のつもりで書きました）。

②「このステージのここに○○がいる！」「△△でこんなテクニックを発見！」という秘密の情報。キミだけが知っている優越感を、ほかのファンと一緒に堪能するのだ。

③もちろんイラストも大歓迎！つい調子にのってB2判特大麦ちゃん(withまるるん)ポスターなんかつくったりすると、ライターの珈琲ふりーく先生が喜んでいい感じかも。

④そのほか、こんなコーナーつくってほしい、というのがあったら、勝手につくってもらって結構です。おもしろければ載ります。

ちなみにタイトルの元ネタが分かった人は、さりげなく書いておいてくれると僕の目に留まりやすくなりますが、それと採用率は何の関係もありませんのであしからず。

今回は、とある模型店店長さんの自慢の作品を紹介しましょう。SUNSOFTの許諾を得ている、紛れもない市販のガレージキットだぞ。さすが本人がギャラクリアするほどのファンだけあって、ただの「商品」にはないオーラが感じられる…とまでは言い切れませんが、それぞれツボをしっかり押さえてあって非常にいいデキです。

この後も、来年一月末までに「まるるん」「ポリタンクZ」「ティセ」の発売も予定されているとのこと。お問い合わせ先は、

〒025 岩手県花巻市大通り一丁目4番3号
「模型ショップミーティア」
TEL 0198(24)7197
FAX 0198(24)7882
です。

なお、第一弾として、左の牧原アリーナとギャラクシーファイトのルーミが発売されている。価格はどちらとも2980円とお手頃なので、ぜひGETしてみては？



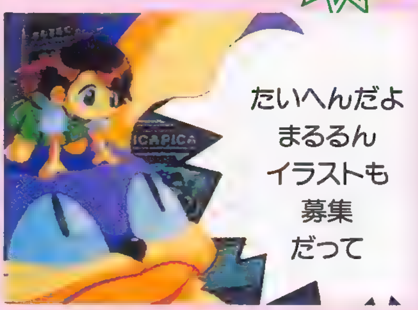
▲どう？　このアリーナの出来映え。完璧に再現されているぞ！

ハガキ大募集

キミの力作を待つ

というわけで、この「神保町わくわく通信局」では、皆様からおハガキをお待ちしております。イラスト、情報ネタ、Q&Aなど何でもOK。毎号1Pのペースで、可能な限りの掲載を考えております。掲載者には、通信局よりなんらかのプレゼントを考えております。ヨロシク！

●あて先
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
㈱新声社
ゲーメスト編集部
「神保町わくわく通信局」係



前号のイラストについて

前号12／15号で掲載し今号ではポスターにしている「わくわく7」のイラスト。なんとサンソフトさんがわざわざゲーメストのために描き下ろししてくれた、貴重なイラストなのだ。テーマは、各キャラクターの日常生活風景ということだったんだけども、どれも素晴らしい力作ばかり。中でも左のまるるんイラストは、とっても大好評だったぞー





情報が集まり、より戦略性を求められるようになってきた。

実戦的にゲージを溜める

ゲージを溜めようPART：Ⅱ

前回の内容の一部をさらに掘り下げてより実戦的に見ていこう。

担当：MVP

いまや時代はゲージを溜めないとお話にならない、というところまできている。

ほぼすべての戦法はゲージを溜めるために考えていくべきであるのだ（少し極論だが）。

というわけで、ここからは実戦でのゲージの溜め方をより深く見ていこうと思う。

大攻撃をピックアップせよ

自分の攻撃の連携をよりゲージ溜めに反映させていくのにはどうしたらよいだろうか。これには相手との兼ね合いもかなり重要なものとなってくる。それは、

「アドバンシングガード」

である。

これがどのように自分の連携に影響してくるのかということからまず知っておく必要がある。

今の対戦風景を見ていると、相手に攻め込まれそうな場合、ジャンプ攻撃からくるのならそのジャンプ攻撃、もしくはその後の地上攻撃にアドバンシングガードをかけるのが主流である。これは地上からダッシュ攻撃で攻められた場合も割と同じで、小足→中足…とくるのならたいてい中足の時点でアドバンシングガードをかけてくる。

要するに相手の攻撃に対し1～3回ガードした時点でアドバンシングガードをかけてくるのだ。

相手にアドバンシングガードをかけられた場合、相手との距離が離れるため、もしもその時にチェーンコンボをやろうとしていた場合、一発技が出て終わってしまうのだ。少なくともガードさせていた次の技でチェーンコンボは終了となってしまうので、しょうがないからジャンプ攻撃や必殺技を出すしかない。


アドバンシングガードされるとチェーンコンボが途切れてしまう。

ということは相手にガードさせようとした技がJ大Ⓚ→屈小Ⓟ→屈小Ⓚ→屈中Ⓟ→屈大Ⓚ→必殺技だったとしたら、屈小Ⓟのところでアドバンシングガードされると、屈小Ⓚは出るが、それ以降の技はすべて出ない。つまりガードさせた技はJ大Ⓟ→屈小Ⓟ、そして空振りの小Ⓚだけなのでゲージはあまり溜まらない。

こう考えていくと、屈小Ⓟを中Ⓟに変え、屈小Ⓚを大Ⓚなどに変えてそして空振りをキャンセルして必殺技を出したほうが、ゲージの溜まりが約倍近く違うのである。

このようにアドバンシングガードによるチェーンコンボの途切れを計算に加え、大攻撃をチェーンコンボのはじめのほうにもってくるようにするのが、ゲージを溜めるうえで非常に重要になってきた。

相手にまとわりついて小攻撃でチマチマやるよりは、思い切りのよい大攻撃をどんどん当てていくほうがゲージが格段に溜まりやすくなる。


やはりアドバンシングガードされるのを計算に入れ、大攻撃を早めに出していくべきだ。


小技でチクチクやってもあまりメリットはない。

今までの自分の連携を見直してみて大攻撃の割合が少ない人は、はっきり言ってゲージ溜めの部分で損をしている。思い切って大攻撃をどんどん使っていこう。

また、アドバンシングガードをどんどん使っていくことで相手のゲージも溜まりにくくなるのも重要だ。防御側はアドバンシングガードの使いどころも考えなければいけない。

溜め能力表に変化が…

前回の表でゲージ溜め能力が低かったキャラも、今回のように大攻撃を主体とする闘い方に変化させ、それをスキのないように洗練していけば、それなりにゲージを溜められるようになってきた。ある程度は自分で溜められるようになってきたのである。特にザンギエフはかなりゲージ溜め能力がアップしたので、好きなところでファイナルアトミックを狙えるようになり、かなり脅威的なキャラに変貌しつつある。


ザンギも一躍パワーアップ。ファイナルアトミックを自分で溜めて狙えるキャラに変化した。

皆もこれを機会に自分の戦法を見直してはいかがであろうか？世の中ゲージがあるかないかで勝ち負けが決まるといっても過言ではない。よりゲージを溜められる戦法を編み出そう。

おわび：前号No.185のP.20と21の写真がすべて入れかわっていました。ここでおわびいたします。スミマセン。

知らなきゃ損する重要なネタ

ヴァリアブルコンビネーションを斬る

ダメージを重視するだけでなくただの交代と考えていくこともできる。

担当：MVP

対戦をやりはじめたばかりの頃、ヴァリアブルコンビネーション・ハイパーコンボ、ヴァリアブルカウンターの3つのゲージ使用法についてどれを使っていくか?と言われたら恐らく間違いなく「ハイパーコンボ」という答えが返ってきただろう。それはただ単にゲージ一つだけで大ダメージを与えられるからだ。


これだけで勝っていくのはちとつらい。

しかし、これからの時代を勝ち抜いていくにはこれはあまりにも単純すぎる考えであったことに気づいてくる。なぜならこのゲームはすべてにおいて「交代」という要素が関わってくるからだ。

交代のやり方は今までいろいろと紹介してきたように、ヴァリアブルコンビネーション、ヴァリアブルカウンター、ヴァリアブルアタックがあり、実はヴァリアブルカウンターも使って損はないことやヴァリアブルアタックにはスキがあって非常に危険なことがわかってきた。

ではヴァリアブルコンビネーションはどうなのか?と言われると、実はいままでちょっとしか説明していなかったのであまり重要視されていなかった感はあるが、ちゃんとパートナーのことや出すべき瞬間がわかってくれば恐らく最も安全かついつでも「交代」できる方法なのである。


こんなにダメージのある組み合わせもある。

しかもただ単にダメージを見た場合でも体力5ゲージ以上奪う（MAXは9ゲージ）ものもあり、ハイパーコンボでは得られないダメージを有する組み合わせもあるのだ。

ハイパーコンボゲージを2ゲージも使うヴァリアブルコンビネーション、その長所と短所を良く知り有効に使っていきたい。というわけで今回はヴァリアブルコンビネーションにスポットを当ててみよう。

基本を知る

基本といっても↓↘→大Ⓟ十大Ⓚで合体攻撃が出せるとか、ほとんどのキャラがヴァリアブルコンビネーションでハイパーコンボを出すとかいうことではない。

ここでいう基本とは、先に出ているキャラと後からくるキャラの無敵や相手に攻撃をくらうと交代できない場合の条件とかそういう一歩踏み込んだ基本的なことである。

ではハイパーコンボを実際使ったと仮定して説明していこう。

①…画面に出ているキャラがヴァリアブルコンビネーションを発動。

⬇

②…パートナー出現。同じくハイパーコンボ発動。

⬇

③…そして終了。何もなければ交代完了。

という流れである。

まずは①を注目してみる。

これは連続技を重視した場合に重要。

先に出ているキャラで連続になるハイパーコンボならば、すべてOKだ。つまり例えばリュウが先に出ているのならば、立ち大Ⓟ→真空波動が連続になるので、立ち大Ⓟ・ヴァリアブルコンビネーションも連続になるということ。


立ち大Pから…、


ヴァリアブルコンビネーション連続技だ。

これは非常に重要。パートナーとのダメージはどれくらいかあらかじめ知っていれば、大ダメージを与えてかつ交代もできる。

別に先に出ているキャラがノーダメージでも交代してキャラを変えたいのならばどんどん使っていこう。

また、これも連続技に使えるネタで、先に出ていたキャラで通常連続にならないハイパーコンボ、例えばサイクロプスのメガオプティックブラストも、パートナーが出すハイパーコンボが非常に攻撃発生が速いのならば連続技に使えるということ。

サイクロプスとウルヴァリンで組んでいたとして、先にサイクロプスが闘っていたとしよう。この場合、サイクロプスは通常どの技からもメガオプティックブラストはつながらないが、立ち大Ⓚ・ヴァリアブルコンビネーションをやると、ウルヴァリンのハイパーコンボ、すなわちバーサーカーバレッジXが先に連続でつながり、その後メガオプティックブラストも連続になるのである。このように先に出ているキャラが連続にならなくてもパートナーしだいで強力な連続技を作ることも可能なのだ。パートナーの性能を熟知していればこういうふうにいろいろ利点がでてくるのである。


立ち大Ⓚから…、


バーサーカーバレッジXが連続でつながり、その後メガオプティックが続く。

次に②に注目してみる。ここで出てくる問題はパートナーとの組み合わせだ。普通に考えると両方のハイパーコンボがヒットすると思われるが、


あまりに先に出ているキャラが活躍してしまうと後のキャラは無意味となってしまうこと有り。

攻撃中に技をくらったら交代するの？［表A］

攻撃中キャラ	攻撃をくらったキャラ	交代するか？
先に出ているキャラ	先のキャラ	OK
	パートナー	不成立
後からくるパートナー	先のキャラ	OK
	パートナー	不成立

中には先に出ているキャラのハイパーコンボが速すぎて、しかも距離を運んでしまうものの場合、後に出てきたパートナーのハイパーコンボがヒットしない場合もあるのだ。これは主に後から出てくるキャラの性能により左右され、飛び道具系ならだいたい問題はないが、その場合必殺技系、例えばザンギエフや春麗は注意が必要だ。

③は主に硬直の関係である。ガードされた時や攻撃中に技をくらった場合、はたして交代は行われるのかどうかが問題となってくる。ヴァリアブルコンビネーション中に攻撃をくらうと交代しない時もあるのだ。また一部のキャラはハイパーコンボのスキが少なくなるものもある。

交代しない理由はいかに？

前述した交代しない場合の条件を今から説明しよう。

まずは表Aを見てほしい。これを見てもらえばわかるとおり、基本的にヴァリアブルコンビネーションで攻撃中は



攻撃中に後からきたキャラが攻撃をくらうと…、



交代しないので注意。

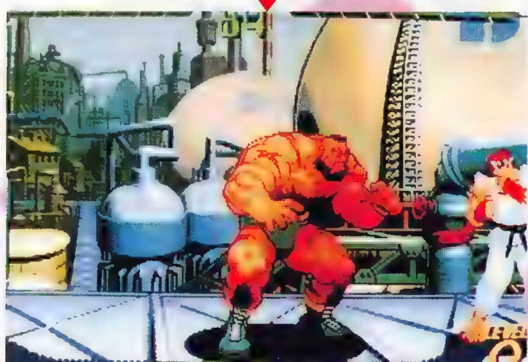
後からパートナーが攻撃をうけるとその時点で交代はできない。ただ、この場合、ハイパーコンボなどの多段技をくらうと、一発だけ技はヒットするが、そこでくらいキャンセルがかかりすぐに逃げていってしまう。



多段技は途中で逃げられる。



攻撃判定がなくなっていれば…、



交代は成立する。

例えばヴァリアブルコンビネーションを出し、ガードされた後に真空波動をうたれたとしよう。これが先に出ていたキャラに当たったら、交代は成立して、先に出ていたキャラは真空波動をくらうが、一発だけで、すぐに消える。もしもこの時後ろにあとからきたパートナーがいた場合、残りの真空波動はパートナーが受けとめることになる。これはもし後からきたパートナーが真空波動をくらった場合は、交代が不成立で、もしもパートナーの後ろに先に出ていたキャラがいた場合はそいつが残りをくらうということだ。

基本はこのようになっている。が、しかし、もしも先に出ていたキャラが攻撃し終わっていたらならば、たとえ後からきたパートナーが攻撃をくらっても交代は成立する。

具体的な例を挙げれば、例えばケンが先に出ていて、昇龍裂破をガードしたとしよう。この時に後からきたキャラに攻撃を加えた場合、もしも昇龍裂破が上昇し終わっていなければ交代は不成立。少しでも昇龍裂破の落下モーションに入っていれば交代は成立するということ。

つ・ま・り攻・撃・判・定・が・な・く・な・っ・た・時・点・で・技・を・く・ら・っ・て・も・必・ず・交・代・は・す・る・と・い・う・こ・と・だ。覚えておこう。

逆ガードの謎

ヴァリアブルコンビネーションを使われた場合に、ちゃんとガードしているつもりで、途中から「何？くらっている」という状況になったことはあるだろうか？

もしもないのなら是非覚えておいてほしいことがある。それは逆ガードの場合があること。

基本的にヴァリアブルコンビネーションをガードした場合、ほとんど正ガードでOKなのであるが、一部のコンビネーションの中にガードが逆になるものもあるのだ。

これも具体例を挙げたほうが早いだろう。



この場合、レバーを右舌にずっと入れておくと…、



途中からくらってしまう。本体を見極めよう。

セイバートゥース、ベガのコンビで使った場合、自分が中間距離よりも近くにいるときに、まずはバーサーカークローXをガードする。さて、このまま普通にガードしていると、なんとベガのニープレスナイトメアはガードできない（逆ガード）のだ。

この原理を見ていくとつきあたるのが、「どちらを向いているのか？」という問題だ。ヴァリアブルコンビネーションをガードした側ははたしてどちらを向いているのだろうか？これがわかればすぐに結論はでてくる。

ガード側は常に先に出ていたキャラがいる方向を正方向としたガードを要求される。これをわかっていれば大丈夫だろう。もしも知らなくても、相手のヴァリアブルコンビネーションが、「ガード→ガード」でずっとつづくならば特に問題はない。ガード→ガードが途切れるとき、つまり連続ではない場合、ガード側は先に出ているキャラのほうを正方向としてガードを入れなければならない。

セイバートゥース、ベガのコンビの場合、あまりにもベガのニープレスナイトメアが遅いため、バーサーカークローXと連続にならないからこういった現象が起こる。セイバートゥースが自分をつき抜けていってしまうので、すぐにそちらの方向を正方向としてレバーをガードに入れれば、もしも連続でなくガード・動ける→ガードの時でもばっちりガードできる。

少しわかりにくいと思うが、要は先に出ているキャラの方向をちゃんと認識してガードを入れなおすようにすればばいいのだ。

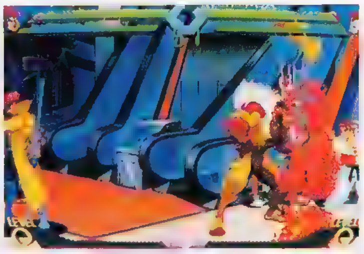
この現象が起きやすい組み

合わせは、セイバートゥース、ベガ、キャミィ、ナッシュなど、相手の後ろまで行くキャラかあまりにも出が遅くて連続ガードになりにくいキャラがいる場合である。注意しよう。

硬直の問題

ヴァリアブルコンビネーションのスキとはいったいいつまであるのか?ということについて説明しよう。

これはハイパーコンボのスキと基本的に一緒で、しかも先に出ているキャラと後に出ているキャラの両方とも攻撃し終わった後まで両方とも動けない。



両方とも終了するまですべてスキである。

例えば先に出ているキャラが攻撃を終了していても、後に出てきたキャラがハイパーコンボを使いその後動けるようになるまで、先のキャラは動作不能となる。これがスキである。従って両者のハイパーコンボの持続時間があまりにも違ったり、両者ともスキが大きいハイパーコンボだったりした場合、ガードされると反撃必至というわけだ。まぁ多段技はくらわないが、一発でダメージの大きいビーム系必殺技などは結構痛いものである。

スキは実は交代した瞬間にも存在し、普通の交代とちょっと違う。

ヴァリアブルアタックの場合(ただの交代)は、戻っていくキャラの判定はボタンを押した瞬間に消えるが、ヴァリアブルコンビネーションの場合、先に出ていたキャラは画面から消えるまでやられ判定を持っているのだ。注意しよう。



ただの交代ならば大Ⓟ+大Ⓚを押した瞬間から無敵となるが、コンビネーションはやられる。

ハイパーコンボのスキが少なくなる奴

春麗とウルヴァリンはヴァリアブルコンビネーション時のハイパーコンボのスキが少なくなる。普通ならば反撃余裕なこの2つのハイパーコンボもヴァリアブルコンビネーション時にはやや反撃しづらくなる。知っておいて損はない。



気功掌のスキが少なくなる。

理想の組み合わせ

ページの残りも少なくなったので最後に理想の組み合わせパターンを書いてしめるとしよう。

①ダメージ重視

これはたいていガンビットを加えたものがほとんど。奴のヴァリアブルコンビネーション能力は非常に高い。他にはダルシム、ジャガノートあたりもおすすめだ。

連続技にするのなら、先に出ているキャラをリュウ、ウルヴァリン、ナッシュ、ケン、ローグなど、通常技から連続になる奴にしておくといい。ガンビットがからめばたいてい4~5ゲージは奪える。

②交代重視

これは後からくるパートナーを飛び道具系、もっと言うならサイクロプスをもってくるといい。



飛び道具系にフォローしてもらうと交代は安全になりやすい。



ガンビットが加わるとダメージが高い。

先に出ているキャラがある程度スキのある奴でも後から飛び道具でフォローしてもらえばOKだ。とにかく安全に交代したいのなら飛び道具系のキャラを後ろにもってこよう。

この2つの条件を満たしたスーパーコンボはズバリ、ジャガーノート&サイクロプスのコンビだ。ジャガーノートは連続技用で後ろからジャガーノートにフォローしてもらう。ガードされてもサイクロプスのメガオプティックは硬直が短いので問題ない。この組み合わせでいくとダメージはちょうど体力半分の4・5ゲージを奪う。ダメージ&安全な交代も兼ね備えた理想の組み合わせである。



理想の組み合わせ。ダメージと交代の安全性の双方を有する。


namco
ゲーマーは
臭覚がいい。
ナムコ京阪神地区極秘プロジェクト第二弾!!
大型アミューズメントスペース
ワンダータワー京都
近日
オープン
決定
関連情報もどんどん発信していく予定です。
を楽しみましょう!!
楽しさ盛りだくさんの
「ワンダータワー」は、
近日オープンを予定しています。
11月30日をもって終了いたしました。

CONTENTS | GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・NO.186
12.30 30 DECEMBER 1996

●もう'96年も終わりが近づいてきた！冬の新作もいろいろ出てきて、「この年末年始は何をして遊ぼうかな？」って感じだよね。ぜひともゲーメストを参考に、あれもこれも遊んでほしい。さて、いよいよ次々号では第10回ゲーメスト大賞の発表。今年は面白いゲームがたくさん出たので、みんな選ぶのが大変だったみたい。さて、大賞受賞ゲームは!?



今月のムーちゃん
（宮崎県 P.N.瑠璃杉田さん）

掲載広告ご案内

新作ストレートフラッシュ

役満攻略国士無双!!

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

X-MEN VS. STREET FIGHTER

チームバトルの奥深さに迫る!

チームバトル概論

X-MEN vs STREET FIGHTERでもっともおもしろい部分であるチームバトルについての考察。より深く理解して、底力をつけろ!

担当：KAL

X vsSはチームバトルのゲームだ。この「チームバトルである」という部分についてどれだけ理解があるかで、その人（そのチーム）の強さはある程度計れるといえる。もちろん一体一体の、各キャラを扱う技術が高ければそれに越したことはないが、ゲージの割り振り、体力温存の優先度、交代タイミングとその手段など、知れば得する情報は山ほどある。

同じくらいのレベルの相手と闘ってなかなか勝てず、その理由がなぜかわからない…。そういう場合は、大抵チームバトル戦略で後れを取っている、と考えて間違いない。

君のチームはうまく機能しているか？

X vsSのシステムでおもしろいのは、「ハイパーコンボゲージを2キャラで共有している」という点だ。

ハイパーコンボゲージは、ただハイコンボを出すだけのものではない。もうひとつ重要な使い道がある。それは「ヴァリアブルカウンター（以降、VC）」だ。VCは安全に交代するのに必要不可欠。「いかにうまく交代するか」がひとつの大きなテーマなので、ゲージをハイパーコンボに使うかVCに使うか、これは大変な悩みどころだ。

ここで、一度自分の使っているチームのキャラそれぞれについて、「ハイパーコンボゲージへの依存度」を考えてもらいたい。項目は「ハイパーコンボが使えると強いかどうか」。これは逆のいいかたをすると、「ハイパーコンボが使えないとあまり戦力にならない」という意味だ。

各キャラについて、一体なにをもって強い（弱い）とするのかは、とりあえず主観でかまわない。自分で使っていて、「ゲージがないと逃げまくり、もしくはすぐ交代。あれば強気、そいつに全部注ぎ込む」となっていれば、そのキャラはゲージへの依存度が高いということになる。

もし使用キャラが依存度の高いキャラであれば、もう一方のキャラは「ゲージに依存しない強さ」をもつキャラか、もしくはゲージをどんどん溜めてくれるキャラが望ましい。理由はもちろん、ゲージをできる限り依存キャラに回したいからだ。

これが2キャラともゲージ依存度の高いキャラとなると、かなり効率良く溜められるか、交代を上手にこなす必要がでてくる。両方ともハイパーコンボに頼っているのに、VCにゲージを使っていたらゲージ供給が追いつかないからだ。

ゲージのやりくりが試合の流れを変える

わかりやすく例を挙げて説明してみよう。

例えば「ジャガーノート&春麗」チーム。このチームは典型的なゲージ依存チームだ。両方ともゲージがあってハイパーコンボが使えるようになると恐ろしいキャラになるが、普段は特に凄い連続技があるわけでもなく、比較的無害に近い（これは少し大げさだが）。しかしそんなことよりもこのチームにとって問題なのは、双方ともゲージ依存キャラなのに、お互い「ゲージを溜める能力が低い」という点だ。つまりいつまでたってもゲージが溜まらず、本来の力を発揮するのにかなりの時間と犠牲を要する。この場合の犠牲とは、概して〝ジャガーノートの体力〟だ。ジャガーノートは防御力が高いので、「攻撃とくらい」の両方でゲージを溜めるわけだ。

いざゲージが溜まったら、春麗に交代。チャンスがあればそのままジャガーで使ってもいいが、春麗が立ち回っている間に回復させる、というのが理想だ。春麗はゲージを使い果たしたあと、ジャガーの体力がどれくらい回復しているかによって、そのまま画面に残るかどうか判断することになる。響きの悪い言い方をすれば、その間逃げ回って時間をかせぐということだ。

しかし実戦ではなかなかこううまくはいかない。いまの例ではサクッと交代しているが、少し慣れた対戦者になると、交代時の隙を逃さず攻撃してくるようになる。そんな中級者～上級者が相手になると、攻撃をガード中に交代できるVCを使う必要も出てくるわけだが、VCはゲージを1つ消費する。せっかく溜めたゲージをVCに使っていいものか…（しかも春麗のVCは弱い）。

実はもう一つ、交代に使えるゲージ消費技がある。ご存じの「ヴァリアブルコンビネーション（以降、Vコンボ）」だ。Vコンボも組み合わせと使い方次第で強力な味方となるが、こちらはゲージを2つも消費。とても春麗&ジャガーには払える額ではない。

結論を言えば、今回例に挙げたチーム、「春麗&ジャガーノート」は、とても、うまく機能しているチームとは言い難い。どちらもゲージを必要としているのにどちらもゲージ溜め能力が低い。しかもゲージがない状態で片方が倒れてしまったら、残されたほうにはもはや、逆転の可能性はほとんどないといっていいだろう。「どちらの体力を大切にするか」という要素もあるのだが、いまのチームはこの点においても中途半端だ。どちらが残っても展開は一緒だからだ。

どちらの体力を優先するか？

ではどちらか片方の体力を優先して残したい場合、なにを基準に考えていけばいいのだろうか。

まずは「逆転性の高いキャラ」であるかどうか。逆転性が高ければ、一人残されても試合に勝つ可能性がある。もし逆転性が低いほうのキャラが残ってしまったら、勝てる



ゲージがないとちょいと寂しいジャガー（しかも自分では溜められない）と、ゲージがないと〝本領〟を発揮できないナッシュ（自給自足OK)。どっちにゲージまわそうか…。

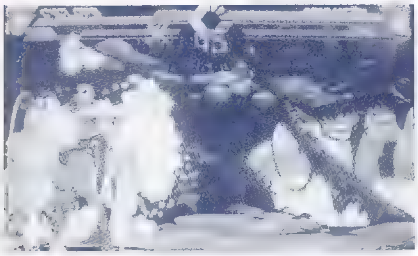
オーラスで一発逆転!
役満攻略国士無双!!

確率はかなり低くなってしまうだろう。

つぎに「ゲージに依存しない強さ」であるかどうか。わかりやすく言えばゲージがなくても強いかどうかということだ。ゲーシがない状態で一人になってしまっても、なんとかやっていける、というのが強みだ。普段はゲージが溜まるまでこのキャラで闘う、というチーム戦略も成り立つ。

例えばマグニートー。このキャラは普段の戦闘力もなかなか高く、空中ダッシュを利用した高軌道攪乱戦法で相手のガードを崩しやすい。さらにゲージがあれば、投げ、ハイパーグラビテーションからのハイパーコンボで一発逆転も可能。マグネティックテンペストの削り能力もかなりの高性能だ。したがってマグニートーは、体力を温存させたいキャラの筆頭であるといえる。

しかし相棒がサイクロップスであった場合、ゲージがある時の逆転性はマグニートーのほうが一歩上をいくが、ゲージがないときの逆転性はサイクのほうが上。またゲージがあればあったで逆転性が高くなるのがサイク。メガオプティックブラストによる"事故死"は、相手にとってかなりの脅威だ。



うぬぬぬ…。VCか、それとも…見殺しか!?

こう考えると、上記の組み合わせであれば、優先して体力を残していきたいのはサイク、ということになる。普段はなるべくマグニートーで溜め、ハイパーコンボを使い、ゲージがなくなった時点でダメージがある程度あれば、そこではじめてサイクの登場となるのだ。ただし、長時間戦闘になればなるほどサイクの被害は大きくなるので、マグニートーの体力回復がすぐ終わるかどうかが、ポイントだ。そのためには、結局マグニートーもあまり無理はしない、という方針になる。

普段の戦闘能力は十分高いが、逆転性が低い、というキャラとチームを組んでいる場合は、普段はそのキャラに存分に働いてもらうのがいい。

ガンビットやウルヴァリンがその代表例。特にガンビットなどは、ゲージがあっても一人ではほとんど使うことはないので、ガンビットを残す意味はあまりないわけだ。

このように「残すとしたらどちらか」について考えておくのも、チームバトルをおもしろく、それでいて強くするのに大いに役立つのだ。

交代方法とそのタイミング

ゲーメストでは、これまでにもキャラ交代、特に「ヴァリアブルアタック」の危険性についてはたびたび解説してきたが、交代しないわけにもいかない。交代手段は「Vアタック」「VC」「Vコンボ」と3とおりもあるので、これらをうまく使い分けることによって、なんとか安全なキャラチェンジが可能になる。

はたしてどれを、どういったタイミングで使えばいいのかということは、各キャラのVC性能、各チームの組み合わせ次第でいかようにも変わってくる。

VC性能のいいキャラ（ケン、ザンギエフ、サイクなど）が控えているときは、安全性を重視するなら迷うことなくVCを使ってキャラ交代するのがいい。これで相棒がゲージ依存度の低いキャラなら、どんどんVCを使っていくべきだ。

Vコンボが強力なチームの場合は、ゲージを溜める能力が高いかどうかに気を配って、十分な供給力があるなら、これを交代に使っていこう。

Vアタックは、ガードされるとハイパーコンボ級の攻撃をいれられる恐れがあるが、VC性能が悪い、VコンボもイマイチというチームであればVアタックを使わざるを得ない。そうでないチームでも、ゲージがないときに交代する必要があるとき（出ているキャラが大ダメージを負っているなど）は、Vアタックを使うことになる。

Vアタックの狙い目は、主に次のようなときだ。

「相手キャラがスーパージャンプしたとき」
「足払いや投げなどで相手をダウンさせたとき」
「相手キャラに遠距離攻撃能力がなく、自分が押しぎみのとき」
「自キャラがまさにやられる寸前で、相手側にゲージがないとき」

特に最後のは重要。「あぁーーやられるーー」と急いで交代したら、ちょうどそのとき、もしくはその直後にハイパーコンボを使われて出てきたほうが身代わりになってやられてしまい、結局また（先のキャラが）出てきました……。こんなことにならないように、相手側のゲージもできる限り見るようにして、もしいまのような状況になったらスーパージャンプで一時回避し、交代のチャンスを待つのがいい。

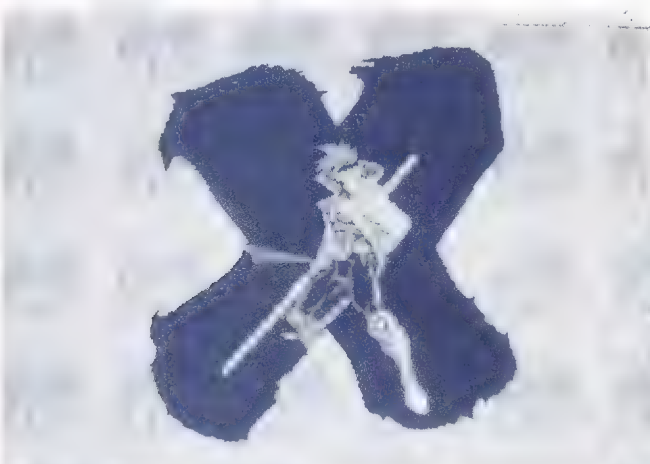
しかし一番いいのは、「ゲージは常に1つはストックしておく」ということだ。

チーム分析がすでにゲーム

最後に「サイク&ガンビット」というチームを例に挙げてみよう。

普段の戦闘力は五分。しかしガンビットはハイパーコンボをほとんど使わず、逆にサイクは使えれば格段に戦力アップする。ということでゲージはサイクが消費することになる。さらにサイクは、ネックブリーカードロップ（と、メガオプティックブラスト）のおかげで非常に逆転性の高いキャラとなっている。ということは、どちらを残すということになれば、間違いなくサイクになる。したがって普段はガンビットで闘いつつゲージを溜め、ダメージが溜まってきたら、あるいはゲージがMAXの3までストックされたら、VCで交代してサイクが闘い、ハイパーコンボで相手チームに大打撃をあたえる。予定どおりにいかずサイクが大ダメージを被ったら、ガンビットの体力回復量と相談して、Vコンボでサイクを引っ込め、再びガンビットに登場してもらう。なぜならガンビットのVCは使いにくいからだ（それでも使い慣れれば強力だが）。

こういった感じでチーム戦略を考え、それに基づいて試合を進めていく。あとはキャラ対キャラの相性や戦法、テクニックなどでさまざまに展開していく。



普段は強くてゲージは自分じゃ使わない。そんな彼は「良き相棒」として大人気だ。でも一人になるとしょぼしょぼ。

「考えた結果、やっぱり俺のチーム、すげー効率悪かったよ。それがなんだか勝てなかった原因みたいだ。で、ちょっと相棒変えてみたんだけど、聞いてみ」。こんなふうに会話し、役立ててもらえれば幸いだ。

逆に「お気に入りのキャラのチーム」ということで、"イマイチと分かっていながらも"趣味のキャラを使い続ける、そういったプレイスタイルの人もたくさんいる（編集部では大抵そうだ。攻略とは別に、ね）。それらの積み重ねや研究の成果をまとめた「チーム別攻略」が、このあとに続く。チームバトルの基本を理解したら、自分で使っているチームがどれに近いものなのか、照らし合わせてみてほしい。

なお、「VCの強いキャラチーム（サイク、ケン、ザンギ、キャミィなど）」と「お互いがひとり立ちのできるチーム（サイク、ナッシュ、マグニートー、ダルシムなど）」は今回は割愛した。



一撃必殺セイバートゥース。相棒は…長時間ねばれるやつがいいかな?それとも攻撃型のやつにして「ソクシーズ」と名乗るかな?

「ため」&「放出」のベストカップル！

ガンビット&春麗

役割分担だけではダメ。交代のことも考えてプレイしよう。

担当：GED

ゲージの「ため役」と「放出役」の点から見た代表例ともいうべきコンビ、「ガンビット&春麗」。なぜ代表例なのか?それぞれの特徴から見てみよう。

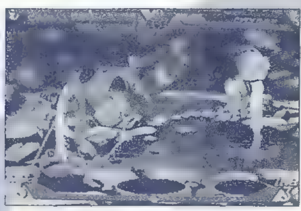
基本戦闘力が高くゲージはたまるが…

ガンビットは、下方向に判定の強いジャンプ大パンチや横に長い大キックの強さゆえに跳び込みやすく、そこから地上のチェーンへつないでキャンセル小スラッシュでダウンを奪える。地上での通常技もリーチが長いため、手数が多く、ラッシュ時のゲージのたまりが早い。

たとえ相手に押されていても、出の早い小スラッシュがあるため、連携の隙に強引に割り込んだり、ガードしてから反撃したり、と切り返すチャンスが多く、再び自分のペースに持ち込みやすい。

だが、せっかくラッシュをかけてゲージをためても、ロイヤルフラッシュを撃った後の隙が大きすぎるので、使いどころが難しい。真空波動やメガオプティックのように、気軽に使うことはできないのだ。

ガンビットは、ゲージに頼らない基本戦闘力やため能力に優れているものの、うまくゲージを生かしてくれるパートナーが欲しいところだ。



ゲージの使いどころが少ないガンビット。主に交代の隙に当てるくらいだ。

彼女は恐るべき浪費家

春麗は、低空ダッシュができるため、上下に揺さぶってラッシュをかけたいところだが、防御力が低いのでゴリ押しは危険。加えて、一回の攻撃で与えるダメージもたいしたことがないので、ラッシュによるゲージのためはあまり期待できない。機動力はあるが「攻撃力と防御力の低さ」が大きなネックになっている。

その攻撃力の低さもゲージがある場合は別。千裂脚がその欠点をカバーしてくれるからだ。

中足払いを遠めで当ててからもキャンセル千裂脚がつながるので、屈小Ⓚ・屈中Ⓟ・屈中Ⓚとつなげば、屈小Ⓚがヒットしたのを確認してから、千裂脚を入力できる。低空ダッシュを使えば、さらに連続技のチャンスは倍増。

もっと使えるのが返し技としての千裂脚で、大足払いや波動拳といった大技をガードしたあとはまず確定。これは相手にとってかなりのプレッシャー。うかつに技を出すことができなくなるため、リズムを崩す効果もある。

とにかく、足払いが当たったら使うし、相手の攻撃をガードした後も使う。いくらゲージがあっても足りないくらいだが、春麗では供給が追いつかない。効率よくためてくれるパートナーが必要なのだ。



ゲージさえあれば怖いもんなし。千裂脚のおかげです。

交代はゲージを見て判断せよ!

これで、ガンビットが「ためやすいが使いにくい」キャラであり、春麗が「ゲージを使いまくって強さを発揮する」キャラであることが分かってもらえたと思う。ちなみに、ヴァリアブルコンボ&カウンターは、2人共使えない部類に入るので、ゲージはほとんど千裂脚に使っていく。

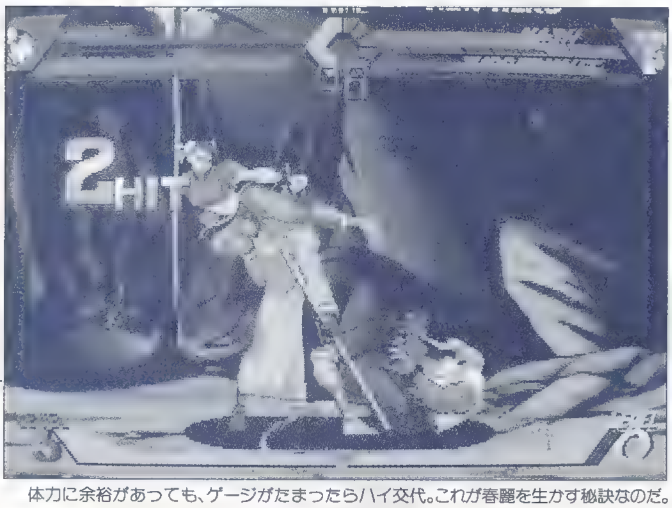
ゲージ運用から考えると、「ガンビットでゲージをためて春麗にチェンジし、使い切ったらすぐにガンビットに戻してため直す」のが理想となる。もちろん先発は「ため役」のガンビット。春麗の活躍はこいつの働きにかかっているので、がんばって稼いでもらおう。

体力を見て交代するプレイヤーがほとんどだが、このコンビを生かす交代は「ゲージがたまったか」「使い切った」かという点にある。

ガンビットで2ゲージ以上ためたら春麗に交代する隙をうかがいつつ闘おう。なぜ満タンまで溜めずに交代するのかというと、隙をうかがっているうちに3までたまってしまうことも多いし、春麗が千裂脚を当てるために動いているうち、ゲージが自然とたまるからだ。効率よくゲージを運用するため、少し早めから交代を意識しておこう。

ガンビットの場合（極端な例だが）体力が満タンであっても、ゲージがたまっていたらさっさと交代するべきなのだ。すると、春麗はゲージを使ってさっさと交代することができる。千裂脚はガードされても隙がないため、ゲージとガンビットの体力に余裕があるなら、多少バクチ気味でもガンガン使っていける。

ありがちで悪い例は、ゲージがたまっているにもかかわらず、ガンビットがひとりで瀕死の状態までがんばってしまった場合。この状態になってから交代しても、春麗は手持ちのゲージでガンビットの体力が回復するまで粘らなければならず、ゲージを慎重に使わねばならなくなってしまう。ガンビットの基本戦闘力が高いがゆえに犯しやすい戦略的ミスだ。注意しよう。



体力に余裕があっても、ゲージがたまったらハイ交代。これが春麗を生かす秘訣なのだ。



ガンビットの体力がこれじゃあ、使い切ったあとが超寒い。誰か助けてぇ。

まさにベストカップル!

それぞれの利害がみごとに一致したガンビット&春麗コンビ。それぞれの役割が明確で、お互いが「ため」と「放出」の使命を果たすことで、能力を完全に引き出すことに成功している。コンビとして非常に完成度が高い組み合わせだ。



シェリー!?。

ゲージは後からついてくる
ダルシム&ウルヴァリン

攻めれば攻めるほどゲージのたまりが早くなり、ゲージがたまれば安全に体力回復。この連続サイクル作戦はいかが？

担当：これであなたもミュータントP・鈴木

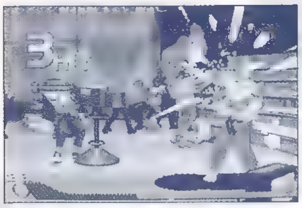
出しおしみなし！とにかく押しまくれ

ダルシム＋ウルヴァリンの組み合わせは、2人ともにひたすら動き回るので非常にゲージがたまりやすい。そのため攻守ともに出しおしみなくゲージを使用していくことができるぞ。

それでは具体的な試合の流れを説明していこう。

・こうやってゲージをためる

まずはダルシム。遠距離で手足を伸ばし、たまにキャンセル必殺技を出していればそれなりにゲージはたまっていく。相手はあまり動くことができないので有利になる。



空中チェーン１回でゲージのたまりぐあいはこの程度。

さらにゲージを素早くためる手段もある。それは空中からのチェーンだ。

中・近距離から襲いかかるドリルラッシュ。このラッシュは、相手のガードを崩す目的で使われるのだが、さらにゲージをためていく役割も果たしている。だいたい6回ほど小↓中↓大のチェーンを行うことで、1本分のゲージをためることが可能だ。

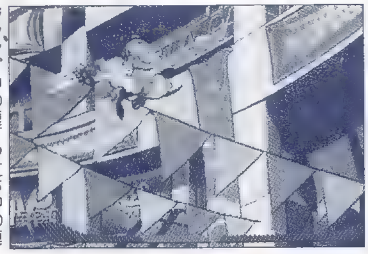
エリアルを決める機会は少ないが、ヨガスマを画面端で決めたときには近距離中Ⓟが必ず入るので狙っていってもよい。ゲージのたまりは中程度。

ヨガスマッシュ(中Ⓟ投げ)もゲージをためやすい。威力も高いので、投げを狙うときには常に中Ⓟを押していこう。

次はウルヴァリン。ウルヴァリンは近距離でチェーンをバリバリ使って相手を固めていくのが基本戦法になる。よってどの技を使ってもゲージはモリモリたまっていくぞ。

簡単なものでは、ダッシュ小足払い↓立ち中Ⓚ×2↓立ち大Ⓚなどがある。中Ⓚを出した時点で立ち大Ⓚを出すかどうかを決めよう。もし相手を浮かすことに成功したならば、自分の得意なチェーンコンボを決めていくこと。この一連の連続技でゲージを半分から1本半ぐらいためることができるぞ。

地上でのチェーンをガードされたら、↘大Ⓟなどから小または中のバーサーカークローで削りにいく。少しではあるがゲージもためていくことができるぞ。



ジャンプ中Ⓟ連打や立ち中Ⓚ連打はやることがないときに使う。

・そして一気にゲージ放出

この2人はあまりゲージをためようと心がけなくても勝手にゲージはたまっていく。しかも使い勝手のいい技を2人ともに持っているので使い道に困ることもないのだ。

ダルシムは当然インフェルノ。ドリルラッシュからの連続技に使ってもいいし、カウンターや対空狙いのときに使ってもいい。ストライクも使えなくはないぞ。

ウルヴァリンはバレッジを基本にしよう。固めの最中一瞬空いたスキにカウンター狙いで出していく。画面端で連続技として使い、ふっとんだ相手にジャンプ小Ⓚで追い打ちにいってゲージを再びためていってもいい。画面中央でも連続技にはなるが、やや効率が悪いかもしれない。

そしてこれが本命！

なぜこの2人を組ませたのか？理由はここにある。

最も使っていきたいゲージ使用法。それはヴァリアブルコンビネーションである。ゲージを2本分使用してしまうので、一見不経済のように思えるが、この攻撃法には2本分のゲージを使う価値のあるメリットがある。

(1)ダメージが高い。

(2)交代できる。



使った本人はダルシム。ヴァリアブルコンビネーション後は、



ダルシムを狙う相手。ウルヴァリンは逆側にいて安全だ。

(3)相手が攻撃目標を間違える。

(1)、連続技として使った場合でも攻撃力は問題ない。インフェルノやビバレッジの代わりに使っていこう。もちろん、カウンターとしても対空としても機能する。ダルシムの炎がカバーする範囲が広いためだ。

(2)(3)、コンビネーションを使うとプレイするキャラが交代されるのだが、相手は本来攻撃すべき助けにきたキャラではなく、もともといたキャラのほうへ攻撃をしに向かう。たとえコンビネーションをガードされてしまっても、大きな反撃を受ける心配がないわけだ。ただ例外もあり、コンビネーションがかすりもしなかった場合はレーザー系の技で反撃をされてしまう。これには注意が必要だ。レーザー系の技でなければガードが間に合うはずだぞ。

ちなみにダルシムがコンビネーションアタックを仕掛けるよりもウルヴァリンが仕掛けたほうが効率が良いようである。だがあまり気にせずに使っていっても構わないと思うぞ。

こんな流れで試合を展開しよう

ウルヴァリンもダルシムも猛烈に攻めを行い、相手よりも先にゲージをためる。最低でも2本はゲージが必要になってくるので、かなりの手数を駆使していくことになる。ゲージをMAXまでためておいて、インフェルノとコンビネーションとの狙いを並行しながら闘ってもいいし、3本たまったらこまめに1本消化していってもいい。試合の内容によって使い分けていこう。体力があるからためなくていいや、とかね。

残り体力が少なくなったらコンビネーションの出番。安全にパートナーに代わることができるぞ。ついでに相手に大ダメージを与えておこう。相手にダメージを与えつつ仲間は回復することができるなら勝ちは間違いない。危険なのは自分のペースで闘えなかったときなのだ。せめてゲージぐらいはためようとする努力をしよう。



うーん。体力減っちゃったな。ここは連続技のついでに、



パートナーとタッチしとこう。技の出が早いのもポイント。



これで安心して体力回復。さて、またモリモリ働きますか。

「2人でためて2人で使う」この戦法どうですか？

重戦車男と弾丸娘がゆく!

ジャガーノート&キャミィ

攻撃力の高さ以外、正反対の2人だけど相性はいい。パートナーを大切にね。

担当：ギィ

ゲーム中最軽量キャラのキャミィと最重量キャラ、ジャガーノート。一見でたらめのような組み合わせだがこれがなかなか相性がいい。どちらかが足を引っ張ることもなく、逆に一方が一人立ちできるわけでもない。どちらが欠けても戦力は大幅にダウン、逆に2人揃えばパワーアップ間違いなし。それがこの組み合わせだ。

助け合いジャガービー

まずこのチームならではの強さの一因がこれ。ヴァリアブルカウンターの存在があげられる。どちらも若干癖があるが強い部類に入る。交代手段としてももちろん、純粋に攻撃または反撃手段として使ってもいい。

キャミィのVカウンター、キャノンスパイクはその早さが魅力。当然横には短いので主に対空に使う。ジャガーノートには使い勝手のいい対空がないのでこれは助かる。威力も高いほうだ。


キャミィの体力が多く、上から押さえ込まれているときは使い時。

ジャガーノートのVカウンターはジャガーノートパンチ。弱とはいえやはりその威力はかなりのもの。若干出るのは遅いので相手のラッシュの途中や、硬直などに狙っていこう。これもまたキャミィが反撃に困るような間合いで使えるのがいい。

強力!ヴァリアブルコンビネーション

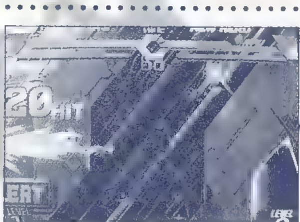
この2人のVコンビネーションはS.D.S.+ジャガーノートヘッドクラッシュ、これがまた強力なのだ。狙いどころはズバリ、ジャガーノートの大Ⓟ投げ、中Ⓟ投げ、またはネイルスラムで壁近くに投げた後。ヘッドクラッシュからS.D.S.がむらなく当たる。そこからさらにキャミィが小足払い→近立ち大Ⓚ→エリアルが入り、全部決まると体力の7~8割を奪うのだ。



投げからヴァリアブルコンビネーション！これだけでも痛いが、



落ちてきた相手を下小Ⓚ→立ち大Ⓚで拾ってエリアルへ、



こんだけ減ります！一発逆転を狙え。

もちろん、相手の体力が残り少ないときはもったいないのでヘッドクラッシュ単体で使っていこう。

キャミィスタートのVコンビネーションも、追い打ちはかからないものの破壊力は十分。多少離れていても中足払いキャンセルで確実につながってくれる。また、S.D.S.が空振りないしガードされても、ヘッドクラッシュが「めくり」でヒットすることもあり、削り技としても優秀だ。

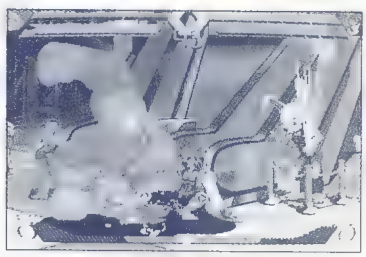
ゲージはどこからくるの?

Vカウンター、Vコンビネーションともに2人揃って使えることがわかった。では肝心のゲージ溜め能力はというと、2人揃って低いのだ。

キャミィは手数は多いものの、なかなか固めを継続することは難しい。チャンスは少ないがエリアルレイヴさえ決まれば人並み以上に溜めることができる。意識して闘っていこう。


威力が高いうえに、これだけゲージの溜まるキャミィのエリアル。

一方のジャガーノートはやはり技の遅さがネック。溜めを意識した場合、多少技をくらおうとも、大、中の技を中心にラッシュをかけていきたい。幸い防御力も高く、いわば「相手の攻撃をくらって溜める」こともできる。


相手の攻撃をくらっても溜まる。上手に回復しよう。

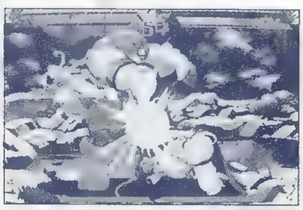
とにかく、ゲージの使い道がいくらでもある割に、なかなか溜まらないのがこのチームの最大のネック。ゲージを有効に使いたいなら意識的にゲージを「溜める」闘い方を心がける必要がある。ジャガーノートが攻撃をくらいつつゲージ溜めに徹し、交代後キャミィがスーパージャンプ、2段ジャンプなどを駆使して逃げ回り、ジャガーノートの体力回復のための時間稼ぎに徹する、これも2人一組のチームでこそできる戦法だ。

交代はこまめに

そしてこのチームのもう一つの欠点、というか2人の共通点に、「ダメージを受けやすい」というものがある。

キャミィの防御力の低さは全キャラ中1、2を争うほどだし、逆にジャガーノートは防御力自体は最高だが、技の隙が大きいうえ的が大きく、ダメージを受ける機会が多い。

このためこのチームは交代を他の組み合わせ以上にこまめに行う必要がある。無理に粘るとあっという間にパートナーを失うぞ。


2目盛りくらいが交代の目安。後はパートナーにお任せ。

交代の方法としてはやはり、確実にヒットする状況でのVコンビネーションがベスト。しかし、そうそうチャンスがあるわけでもなければ、ゲージを2レベル溜めるのもなかなか大変。場合によってはすべてVカウンターにつぎ込んでもいいだろう。

カプコン推奨ラスボスチーム

マグニートー＆ベガ

圧倒的な攻撃力と貧弱な防御力の二面性を持つマグニートー。ベガで防御力の弱さをカバーできれば、勝ったも同然だ。

担当：DS1

攻めにマグニートー守りにベガ

このチームの戦略は、できるだけ長くマグニートーを生き延びさせることに重点が置かれる。

マグニートーは攻撃力が高い必殺技を多数持ち、投げからの攻めも強力だ。ゲージが溜まっているなら、かなりの逆転性を期待できる。

逆にベガは、2対1になってしまうと逆転が難しい。サイコクラッシャーは確かに強力だが、終盤になってガードを固めているような相手には決めにくい。ベガのゲージの溜めにくさも大きなマイナスだろう。

しかし、ベガの防御力は平均以上。マグニートーの防御力が低いことを考えると、ベガの防御力の高さは頼もしいことこの上ない。

この2人をうまくローテーションさせれば、圧倒的な攻撃力を備えた持続力のあるチームが誕生する。それにはやはり、「交代のタイミング」を見誤らない冷静な判断が必要なのである。



変幻自在に攻められるベガ。だが、ラッシュと呼ぶにはほど遠い。

交代は安全・確実に

早めの交代がこのチームを運用するコツとなるが、容易に交代させてもらえない相手（例えばローグや春麗などの、ヴァリアブルアタックをガードされるとハイパーコンボを決められてしまう相手）には苦戦を強いられる。

最も避けたい、それでいて最も陥りやすい負けパターンが、マグニートーを引っぱり過ぎて早々に倒されてしまいベガが孤立してしまう状態である。それを防ぐためにも、前半戦から慎重に無駄なダメージを受けないように闘っていこう。



マグニートーの体力が半分を切ったら危険信号。交代のタイミングをうかがっていこう。

前半戦が重要となると、どちらを先発で闘わせるかが問題となってくるが、このチームの場合はマグニートーがいい。そのほうが回復時間を稼ぐのに適しているからである。

ベガ→マグニートーと闘った場合、マグニートーが最初の攻防で大ダメージを受けてしまうと、ベガが十分に回復する前に交代しなければならなくなる。しかもマグニートーに交代するときには相手のハイパーコンボゲージが溜まっているころなので、マグニートーがハイパーコンボをくらう危険性も高くなるわけだ。

マグニートー→ベガの順番だと、もし最初に大ダメージを与えられてもベガで回復時間を稼げる。ベガの防御力が高いため、一気に崩されることも少ないだろう。

一般的に見て、ゲージの溜めやすいキャラを最初に闘わせるのが有効な戦略と言われている。その点からも、先発マグニートーは間違いのない選択である。

話を交代に戻そう。体力がギリギリのときなど、100%安全に交代したい場合は、マグニートーはテンペストを当てた後、ベガは投げの後に交代すると効果的だ。相手がダウン回避しないとヴァリアブルアタックが連続技になり、ダウン回避した場合でも間合いが離れて（ほとんどのキャラに対して）安全に交代できる。



投げの後なら相手の反撃を防げる。

マグニートーからベガへの交代は、投げやハイパーグラビテーションの後に直接行うこともできるが、ゲージがあるならテンペストを当てた後のほうがムダがない。

テンペストでダメージを与えた後、相手はすぐにでも交代したいはず。しかしすでにベガが登場しているため、容易に交代することができない。

なぜなら、ヴァリアブルアタックをガードしたときの反撃技が、マグニートーがE・Mディスラプターだけなのに対し、ベガはサイコクラッシャーとダブルニープレスを持っているからだ。そのため、よりハイリスクなキャラチェンジを相手に要求することになる。

「簡単には交代できない」という印象を与えて、相手を闘いにくくするためにも、ヴァリアブルアタックをガード後は確実に反撃したいところだ。



ヴァリアブルアタックをガードしたらサイコクラッシャーが確定。

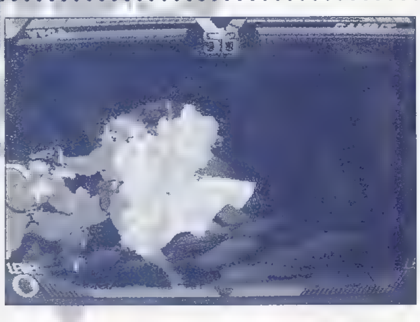
ゲージはどう溜め、どう使う？

とにかくマグニートーが攻撃の柱となるため、マグニートー自身で溜めと放出役を兼用することになる。エリアル狙いでゲージを溜めて、投げからのテンペストで使っていく。

ベガは、ダブルニープレスを固めに使用すればそれなりに溜められるものの、スキにキチンと反撃してくる相手には使えない。その場合は、地道に通常技で固めていこう。

ゲージが溜まったら、連続技でサイコクラッシャーを狙う。

マグネティックテンペストとサイコクラッシャーは、単体で非常に有効な攻撃なので、ヴァリアブルコンビネーションを使う機会はほとんどないと言っていい。



あえて使うなら、ハイパーグラビテーションの後ぐらいだろう。

待たせたな　メインキャラ攻略だ

THE KING OF Fighters'96®

©SNK 1996

使いにくいとの評価が多かった京、
いよいよ出番だ。小ネタもあるよ。

対戦で遊べる日がきた?

初心者救済計画

—第２章—

今回はシステムを理解しよう。ところでこの記事、役に立っているか不安です。難しいからと投げ出さないで。

担当：ですます調はつかれるP・鈴木

CPU戦はクリアできた?





KOFのシステムを学習しよう

オーラスで一発逆転！

役満攻略国士無双！！















。この後転ならCPU戦で多く練習できるはずだ。使っていい場面と悪い場面を体で覚えていこう。

②ダウン回避

相手に転ばされてしま

それでは試験を始めます



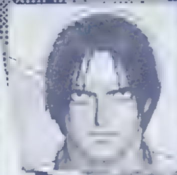








オーラスで一発逆転!
役満攻略国士無双!!



ヤツの牙城を突き崩せ!!

対戦攻略
草薙 京

とにかく正面から力で押し切るダイナミックキャラに生まれ変わった京サマ。今年最後の攻略、気合入れて行くぜ!!

担当:KFC・燃え太郎ぴぐ

まずは連続技から





荒咬みからの連携





鵺摘みのすべて

鵺摘みのモーションは、
①出かかり
②下段ガード
③下段から上段へ移行
④上段ガード
⑤突き上げ
の5段階からなっている。

そのうち、②と④のガードモーション中に通常技を受けると、それぞれ龍射り、虎伏せという名の当て身技になる。

ただし、ここでいう上段・下段とは相手の立ち・しゃがみには関係なく、攻撃判定がどこにあるか(ヒットマークがどこに出るか)に依存する。

たとえば、いおりんの近距離大キックは、立ち・しゃがみどちらでもガードできるが、いおりんの大キックに対して、鵺摘みを早めに出せば上段(虎伏せ)、遅めに出せば下段(龍射り)での当て身になる。

ただし、出かかりはもちろん、下段→上段への移行モーション(③)のときも当て身できない。出かかりで当て身できないということは、こちらの起き上がりに、ちょうどのタイミングで技を重ねられた場合、こちらがドンピシャのタイミングで鵺摘みを出しても一方的に負けてしまうということ。注意しよう。

また上段ガードモーション中に下段攻撃、下段モーション中に上段攻撃を出されると、これも当て身できずにくらってしまう。

鵺摘みの最後の突き上げのモーションを当てると相手を浮かせて、追い打ちすることが可能。鬼焼きや跳び鳳麟(ジャンプふっ飛ばし)で追い打ちしよう。突き上げを遅めに当てたほうが、追い打ちしやすいゾ。


〈写真①〉出かかりモーション。


〈写真②〉下段ガード。


〈写真③〉移行モーション。


〈写真④〉上段ガード。


〈写真⑥〉突き上げ。





力の限り押さえこむ

緊急回避の有効利用





ガード弾きと多段ヒット



オーラスで一発逆転！

役満攻略国士無双！！





Dボタン活用法



大蛇薙

6面のロックオンパターンを紹介

RAYSTORM
レイストーム

ボンバーポイントは、ランクが上がっているほうがより稼ぐことができるぞ。

R-GRAY1
ステージ6・スコアアタック

入る点数はあまり大きくはないが、それぞれのロックオンポイントを確実にこなせるようにしよう。
担当：KMT

Aエリア

●POINT1

まず最初に、画面上部より緑色の戦闘機が6機でてくる。こいつらは、自機が画面の右側にいれば左上から、画面の左側にいれば右上から出現する。そのため、画面中央よりちょっと右か左の位置で待ちかまえ、こいつらが出現したら一気にショットで片づけてしまおう。R-GRAY1のショットは幅が広いので、こいつらに苦しむことはあまりないだろう。

さて、緑色の戦闘機6機を片づけると、画面上より100点の戦闘機9機がVの字に編隊を組んで出現する。

ここは、最初に編隊を率いている赤い戦闘機を1機だけロックしてレーザーを発射する（写真①）。

レーザーを発射したら、すぐに左に自機を動かし左側の4機をロックする（写真②）。左側の4機をロックしたら素早く右に切り返し、右側の戦闘機をロックしてレーザーを発射しよう（写真③）。



写真①まず、先頭の戦闘機1機にロックをかけレーザーを発射。



写真②次に左側の4機をロックし、



写真③右に切り返して右側の4機をロックする。

なお、右に切り返すときにもたもたしていると、戦闘機の撃ってくる弾のせいで右側にいけなくなってしまうので注意しよう。

●POINT2

Vの字編隊の戦闘機を倒すと、同タイプの戦闘機が画面の左右から4機ずつ出現する。

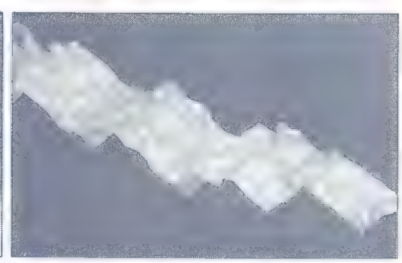
ここは、8機すべてをまとめてロックするのは無理なので、まとめてロックすることよりも各編隊の最後尾の赤いやつを優先して倒すようにしよう。

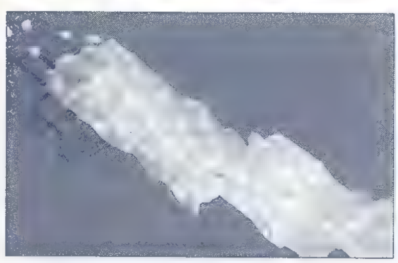
まず、右から出現する4機を追いかけながらロックをかけつつレーザーを発射していき（写真④）、最後尾の赤い戦闘機にロックをかけレーザーを発射したら、すぐに右に切り返そう（写真⑤）。

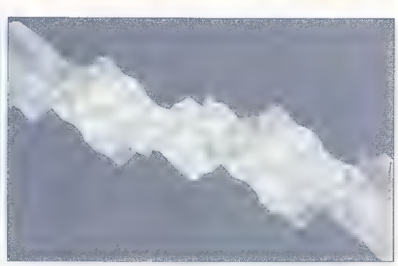
なお、右から編隊を追いかけてるときに、左から出現する編隊とすれ違うので、このすれ違いざまに左からの編隊の先頭2機にロックをかけてレーザーを発射しておこう。

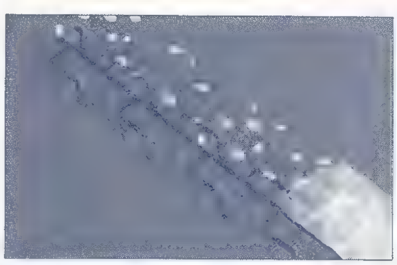
さて、右に切り返したら急いで左からの編隊を追いかけて、赤い戦闘機にロックをかけてレーザーを発射しよう（写真⑥）。レーザーを発射するタイミングが遅いと、この赤い戦闘機に逃げられてしまうことがあるので、念のためにショットを撃ちっぱなしにしておくといいだろう。

このあと、ステージの最初にでてきた緑色の戦闘機が次







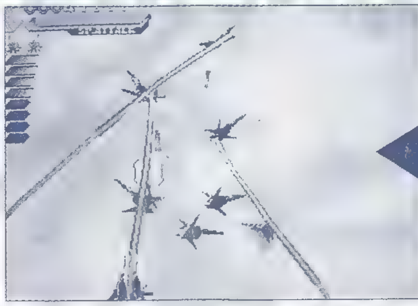


オーラスで一発逆転!

役満攻略国士無双!!



写真④ロックをかけたらすぐにレーザーを発射しよう。



写真⑤こいつをロックしたらすぐに右に切り返す。



写真⑥保険のために、ショットを撃ちっぱなしにしておこう。

次とでてくるので、すぐに画面中央へと切り返そう。この戦闘機を撃っているときに、さきほど出したパワーアップ緑を回収しておこう。

また、ここで出現する緑色の戦闘機の中にもパワーアップアイテムを持っているやつが2機いるので、こいつらは必ず倒すようにしよう。

B-エリア

●POINT1

緑色の戦闘機をすべて倒すと、雲の中から次々と回転浮遊砲台が出現する場所となる。まず1台目が画面中央あたりに出現するので、これを待ちかまえ素早く迎撃しよう(写真⑦)。



写真⑦1機目を画面中央で待ちかまえる。

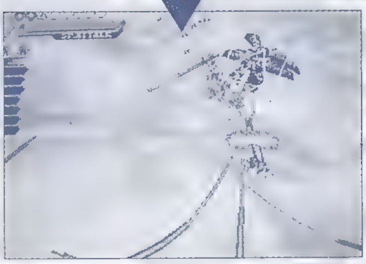
最初の1台目を破壊するころに、あらたに4台の回転浮遊砲台が出現するので、まずはさきほど破壊したやつの左側の回転浮遊砲台2台を破壊しにいく。このとき、左に移動しながら中央寄りのやつにレーザーを3発ほど撃ち込み、さらに左へと移動し、左端の砲台をレーザー3、4発+ショットで破壊する(写真⑧)。



写真⑧レーザーだけでなく、ショットも使う。

左端のやつを破壊したら右側に切り返すわけだが、このときにさきほどレーザーを3発撃ち込んでおいた砲台をロックして(2回)レーザーを発射すれば破壊できるぞ。

画面右側まで移動すると、右側の砲台2台がほぼ重なっている状態になっている(写真⑨)ので、砲台の撃ってくるレーザーをよけながら、レーザーショットで撃ち込んで破壊しよう。



写真⑨ここは、左右に動きながらレーザーをかわそう。

このあと、さらに回転浮遊砲台が画面中央・画面右・画面左の順に3台出現するのだが、ここでは中央のやつと左のやつだけを破壊して、右側のやつは無視する(写真⑩)。



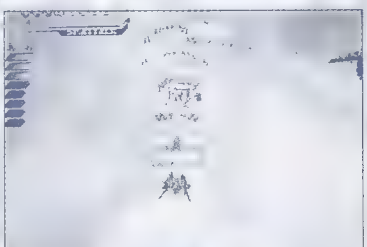
写真⑩右のやつは破壊しなくていい。

なぜ無視するのかというと、このあとに出現するホバー中型機に集中ロックをかけなくてはいけないのだが、ここで回転浮遊砲台3台を相手にしてしまうと、ホバー中型機に集中ロックをかけることができなくなってしまうからだ。

●POINT2

回転浮遊砲台地帯を抜けると、ホバー中型機が3機上昇してくる。

1機目のホバー中型機は、回転浮遊砲台地帯を抜けたあとすぐ、画面中央あたりから上昇してくるので、出現と同時にロックをかけられるようにしておこう(写真⑪)。このとき、さきほど無視した回転浮遊砲台のレーザーが飛んでくることがあるので、回転浮遊砲台の動きもよく見ておこう。



写真⑪ホバー中型機の出現と同時にロックをかけられるようにしておくこと。

1機目のホバー中型機に集中ロックをかけたら、ホバー中型機の撃ってくる弾をかわし、ホバー中型機がホーミングミサイルを発射し始めたらレーザーを発射しよう(写真⑫)。ホーミングミサイルは1発100点なので、集中ロックの爆風に巻き込むことにより、1発につき6400点も入るぞ。



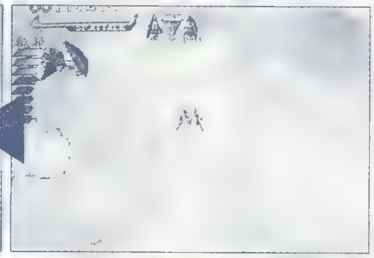
写真⑫ホーミングミサイルを撃ってきたらレーザーを発射だ。

1機目のホバー中型機にレーザーを発射したら、2機目のホバー中型機の弾をかわしながら3機目のホバー中型機が出現するのを待とう。

3機目のホバー中型機が上昇してくるのが見えたら、弾に注意しつつ前に出て、3機目のホバー中型機に集中ロックをかけよう(写真⑬)。集中ロックをかけたら、1機目のときと同じようにホーミングミサイルを撃ってくるのを待つわけだが、この弾をよけるときは、なるべく右に移動しながらよけるといい。こうすることにより、2機目のホバー中型機を画面外に出すことができ、2機目のホバー中型機のホーミングミサイルによる攻撃を封じることができる。しかし、それでも何発か飛んでくることもあるので、そのときはショットでホーミングミサイルを破壊しよう(写真⑭)。

ちなみに、この場所で3機のホバー中型機すべてに集中ロックをかけることもできる。しかしその場合、2機目と3機目のホバー中型機に対して、ロックをかけながら弾をよけなくてはならないので、かなり危険度が高い。はっきりいってここは無理をすべき場所

写真⑬ここも素早くロックをかけにいくことが重要。



写真⑭ホーミングミサイルはショットで撃つ。



ではないので、この方法はあまりお薦めできない。

C-エリア

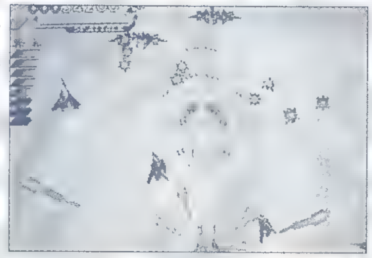
●POINT1

ここには、機雷をバラまきながら上昇してくる500点の戦闘機が画面左下から4機→画面右下から4機の順に出現する。

ここでは、ボンバーを使って機雷と戦闘機を破壊することにより、30万点〜70万点ぐらい稼ぐことができる。

さて、そのボンバーを使うタイミングなのだが、画面左下から出現する4機の戦闘機の3機目（先頭から数えて）が画面外に消えるぐらいに使うとちょうどいい（写真⑮）。

写真⑮ボンバーはこのぐらいのタイミングで使う。



ボンバーを使うときに気をつけたいのは、左下から出現する4機の戦闘機にロックをかけないということと、ボンバーを使ったあとへたに自機を動かさないということだ。

ロックをかけないようにするのは、ボンバーを使うときにでるレーザーで戦闘機を破壊しないようにするため。戦闘機は画面外に消えたあとも機雷をバラまくので、戦闘機をレーザーで破壊してしまうとその分損してしまう。

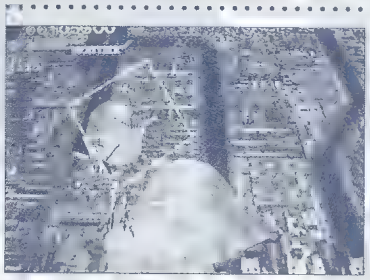
自機を動かさないようにするのは、機雷を左右に散らさないためだ。

これらのことを守ってボンバーを使えば、少なくとも40万点ぐらいは入るだろう。

●POINT2

ボンバーを使い終わるころに、低空より1面にもでてきた緑色の中型機が3機上昇してくる。この緑色の中型機は、耐久力がレーザー10発分なのだが、1機目と2機目はボンバーの影響でかなり耐久力が下がっているので、レーザーを撃ち込んでさっさと破壊してしまおう。なお、こいつらは上昇したあと弾を撃ってくるので油断しないように。

さて、2機目の緑色の中型機を破壊したら、3機目にすぐロックをかけにいかず、3機目が上昇してくるのを待とう。3機目が自機と同高度まで上昇し、弾を撃ち終えたら、この緑色の中型機に6回ロックをかけよう。ロックをかけたら自機を画面左端へ移動させ、画面上より出現する戦闘機を待つ。しばらくすると、画面左上から順に横1列に戦闘機が7機出現するので、このうちの左側の2機をロックしてレーザーを発射しよう（写真⑯）。

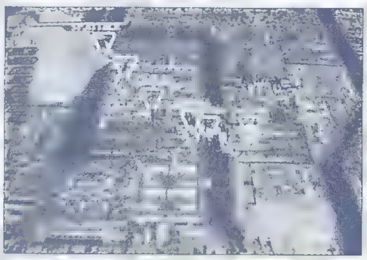


写真⑯緑色の中型機6→戦闘機2でロックをかける。

●POINT3

POINT2でレーザーを発射したら、残った戦闘機5機のうち左から3機目までをロックしよう。3機ロックしたら、少し前に出て低空にいる緑色の中型機に3回ロックをかけ、残りの戦闘機2機にロックをかけレーザーを発射だ（写真⑰）。

ここは、戦闘機にかなり弾を撃たれるので、ちょっとずつ右に動いてロックをかけていき、うまく弾をひきつけてかわすようにしよう。



写真⑰ここは、戦闘機3→緑色の中型機3→戦闘機2の順に。

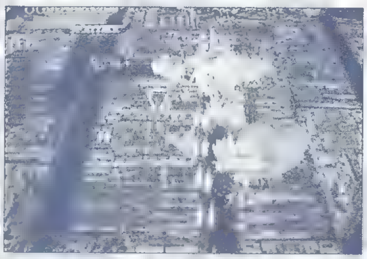
D-エリア

●POINT1

ここには、同高度の画面左上に青い中型機、低空に緑色の中型機や100点の戦闘機が何機かいるのだが、低空にいる敵は攻撃してこないので、青い中型機の弾に注意しながら低空の敵にロックして稼ごう。

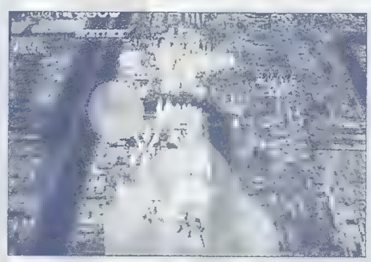
ここは、さきほどのポイントで利用した緑色の中型機の少し前にいる中型機に5回ロックをかけてから、さらにその前方にいる戦闘機のうち3機をロックしてレーザーを発射する（写真⑱）。

ここでロックをかけるときは、必ずショットを撃ちっぱなしにしておこう。ショットを撃つのを忘れていると、青い中型機の破壊が遅れてしまうぞ。



写真⑱必ずショットは撃ちっぱなしにしておこう。

写真⑲この場所は、こんな感じでロックをする。



●POINT2

ここのロックのかけかたは写真⑲を参考にしてほしい。ロックをかける順番は、戦闘機1→緑色の中型機5→戦闘機2とやるのがいいだろう。緑色の中型機5→戦闘機3とやれないこともないが、かなり苦しいうえ、青い中型機の破壊が遅れてしまうので、あまりお薦めはできない。

●POINT3

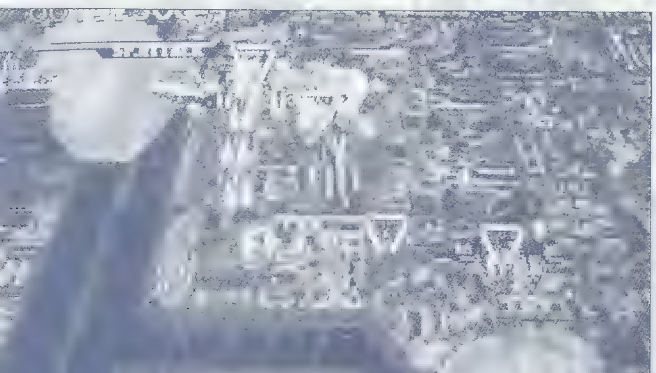
ここは、写真⑳を参考にしてほしい。順番は、緑色の中型機5→戦闘機3でOK。



写真⑳この場所は、かなり楽にロックできる。

●POINT4

6面最後のポイントとなるこの場所も、まずは緑色の中型機に5回ロックをかける。次に、その近くにいる戦闘機1機にロックをかけ左へ移動する。左へ移動すると青い中型機が1機とその低空に戦闘機が1機いるので、青い中型機1→戦闘機の順にロックをかけてレーザーを発射しよう（写真㉑）。



写真㉑弾に気をつけながら青い中型機にロックをかけよう。

ここにもボンバーポイント有り!
R-GRAY 2
STAGE6 スコアアタック
比較的短い6面道中。ロックポイントの数も少ないが、稼げる得点は大!

比較的短いステージになる6面。スタートしてからボスに至るまで、ずっと地上物の出現しない上空ステージになる。そのため道中のロックポイントの個所は少なく、獲得できる得点も少なくなる。

だが、6面道中でのロックポイントは確実に決まっていて、そのポイント毎で確実にロックをすると高得点を確保することが可能。

例えば、6面道中中盤でボンバー地帯が存在し、その場でうまくいくと100万点をオーバーするほどだ。

では、具体的にエリア別で分けた説明をしていこう。

早め早めがポイントだ A-エリア

●ポイント1

まず、同高度前方から100点のザコが6機出現する。このザコは、ロックで破壊しようとしても、かなりきつい攻撃をしてくるためショットで破壊するのが賢明だ。基本的に画面上で自機がいるのと反対側から出現するのとで、予め誘導することが可能だ。

次に、低空前方から200点のザコがV字編隊を組んで9機出現し、続けて左右低空後方から同じザコが4機ずつ出現する。ここがポイント1になる。

はじめ、低空前方から出現するザコ9機は、自機を画面上部に移動させて出現と同時にすべてロックする。で、レーザーを発射せずに画面左側にまわり、徐々に下へ移動しつつザコが発射する弾を避ける。

すると、9機のザコが上部へと逃げようとし、それと同時に右からザコ4機が出現しはじめる。ここでレーザーを発射し、自機を右に移動させて右から出現するザコを迎えにいき、順番にロックしていくのだ。

最初のザコ9機から右のザコにレーザーがつながれば、あとは普通にロックを狙っていくと、自動で左のザコにもロックして破壊ができ、最後に5万1200点を取ることができる。


V字編隊9機は出現と同時にすべてロックして…。


画面左へ移動し、ゆっくりと右下へ移動してここで発射。


で、右の編隊にギリギリでレーザーをつなぎ…。


最後に512。意外に9機からつなぐのが難しい。

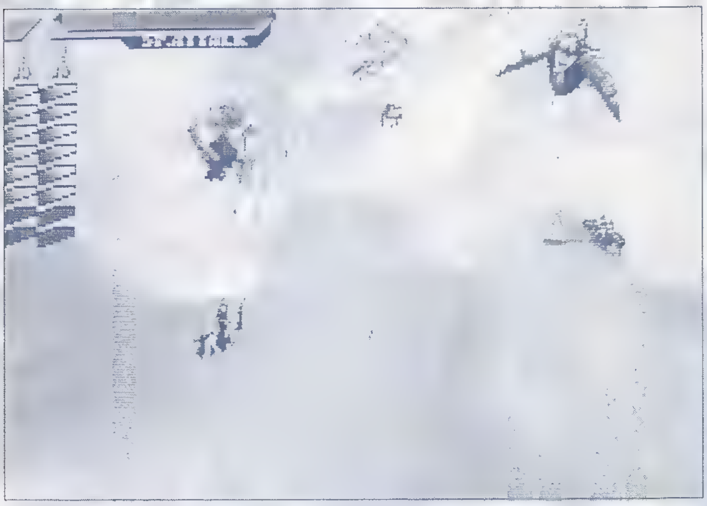
右のザコを迎えにいったときに、上からザコが攻撃してきて避けづらい場合がある。これを注意点として覚えておけば問題ないだろう。

ボンバー+αで100万点ゲット!! B-エリア

道中頭に出現したザコが、ここでは10機に分けて2回計20機出現する。

ここでのザコもロックを狙うと、画面端に追い詰められてやられる場合が多いので、無理せずショットで破壊するようにすること。

ザコ出現が終了すると、今度は低空から浮遊砲台がはじめ5機出現し、その後すぐに3機続けて現れる。ここは、はじめに中央を破壊し、左2機、右2機を破壊する。で、続けて出現する浮遊砲台3機は、中央を破壊したら次に自機に近いものを破壊する。実質2回目の浮遊砲台は2機しか破壊しない。


浮遊砲台5機編隊は中央から左へいき、右と破壊する。


2回目の浮遊砲台は1機残し、低空の中形機破壊に専念。

次にこの場面では、低空前方から中型機が3機出現する。この中型機は、上昇すると左右に動きながら弾をばらまき動きが止まると、かなり誘導性能の高いミサイルを10発近く発射してくるのだ。

ここは、浮遊砲台1機を残した状態になるので、浮遊砲台の小レーザーを上から下に避けつつ、中型機にロックでダメージを与え、上昇したらショットで破壊しよう。

これを2回続けると、3機目の中型機(赤色)が出現する。ここがボンバーポイントの布石となる。

●ボンバーポイント

低空前方から出現する中型機を2機破壊し、3機目の赤色の中型機にはダメージを与

えないようにする。で、上昇したら中型機の弾を避けて12発分ロックする。すると、ちょうどミサイルを多量に発射してくるが、そのミサイルを避けて待機。ここで、ミサイルを避けるときにロックしてしまうが、レーザーを発射しない。

次に赤色の中型機にロックを12発かけた状態で中型機が画面下部へ逃げていく。ここが重要。それと同時に左後方低空から500点のザコが4機出現して、機雷をばらまいて上部へ逃げていく。ここがボンバーポイントになるのだ。

具体的にボンバーポイントで得点が入る敵は、先ほどの4機がばらまいた機雷で数を稼ぎ、その後、右後方から出現する500点のザコ4機で高得点を獲得することになる。

では、赤色中型機から説明していこう。

赤色中型機に12発ロックをしたら、レーザーを発射せず、左後方からのザコが出現するまで待つ。で、4機出現したら右側のザコからロックをかけ、同時にレーザーも発射し、さらに続けて残りのザコ3機にロックをかける。

これでとりあえず、ザコ4機で6万4000、8万、9万6000、12万8000点が獲得でき、ザコ4機すべてが機雷をばらまけば完璧だ。

で、次の瞬間がボンバーポイントになるのだが、ここは注意点がたくさんあるので、ちゃんと頭に入れておくように。

まず、ボンバーを使うにあたっての条件は、先ほども述べたように左後方から出現したザコ4機すべてが機雷をばらまいていること。これが一番重要だ。

で、4機目のザコにロックしたら、速攻で3機目と4機目の機雷の間に自機を位置し、そこでボンバーを使う。

これで、ボンバーの点数が60万前後入れば、一応完成になる。

注意点は、ボンバーを使うときの自機の位置で、位置的にはなるべく画面中央をキープする感じ。あとは、ボンバーを使うときに発射されるショットで機雷を破壊しなければ問題なし。

これらの注意点が全部守れていてなおかつ運がいいと、はじめのザコ4機で36万8000点＋ボンバーで60万点台中盤＝100万点を獲得することができるのだ。

なお、安定パターンの1つとして、赤色中型機に集中ロックし、ミサイルで一律6400点を取り、ザコ1機目と2機目の間に入って、1機目が機雷を出したらボンバーを使うというのもある。ちなみに点数は最高75万点を獲得可能。


赤色中型機にロックを12発かけて…。


で、レーザーを発射せずにミサイルを避ける。


左後方からザコが出現するので、ここで発射。あとはつなげて128。


ザコ4機を破壊したらこの位置をキープして…。


ここでボンバー！機雷を破壊しないようにするのがコツだ。

すべては計算上にあり C-エリア

ここからは都市上空に移り、出現する敵はほとんどが低空にいて、それらすべてはロックによって破壊していくことになる。

●ポイント1

ボンバーポイント終了後、同高度前方から100点のザコが8機、それと同時にその低空には緑色の中型機が3機出現する。

ここのはじめのザコ8機は、うまくいくとボンバーで巻き込み、高得点となる。もし巻き込めなかった場合は、ザコのみロックして破壊するようにする。

さて、次の場面になるが、中型機3機いるうち2機を使って9発ロックしておく。すると、前方同高度からザコが左から順番に7機出現するので、レーザーを発射して右に移動しつつロックをつなげていくのだ。ザコ（100点）を7機破壊して、最後に2万5600点を取れればここは完成になる。

●ポイント2

右前方低空に中型機が2機出現し、その周りにはザコが5機まばらにいる。

まず、中型機2機をフルに使い、ロックを10発分かける。そうしたらレーザーを発射して、ザコにロックをつなげるのだ。

なお、ポイント2の部分では、ロック数が15発。つまり、最後に1万9200点を獲得して完成になる。注意点はショットを撃ちながらロックの作業をすることだ。ショットを撃たないと、同高度の中型機を破壊することができず、次のポイントで非常に邪魔な存在になるからだ。

このポイントでは、一応16ロックかけることが可能なので、説明しておこう。

基本的には15ロックパターンと同じだが、中型機に10発ロックした後、同高度前方にいる青色の中型機に1発ロックしてからザコにつなげるのだ。

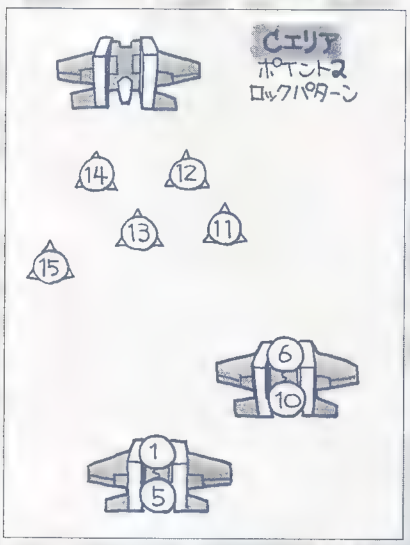
意外に簡単だが、練習しないと毎回レーザーを完璧につなぐことが難しく、安定しない。というのも、16ロックパターンにすると、次の場面ポイント3に影響があるからなのだ。

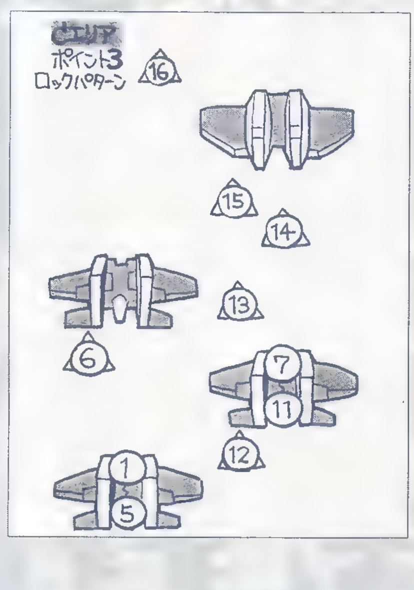
だからポイント2、3では今回説明したパターンが比較的お薦め。

●ポイント3

左低空に中型機が1機とザコ1機、右低空にも中型機が1機いて、ザコが距離をおいて縦に5機並んでいる。

ここでは、まず中型機に5発ロックをかけて、その下に位置するザコ1機にロックする。で、次に右低空にいる中型機まで移動して同じく5発分ロックをし、ここでレーザーを発射するのだ。





あとは、その中型機の上にいるザコ5機にレーザーをつなげて16ロック完成。

ここでは、最後のザコ5機にロックするとき、最後の1機が画面最上部に位置し、同高度青色の中型機で見えなくなっている。だから、早めに移動して、青色中型機の左あたりにロックカーソルをあわせるといいだろう。

これで、6面道中のロックパターンはすべて完了。残りは左同高度に青色中型機1機と、その低空に中型機が1機、右低空にも中型機が1機でボスに到達だ。

対面時が重要なボス「ALARIC」

全面中において、極めて死ぬ確率が高い6ボス「アラリック」。対面時のばらまき攻撃さえ避けることができれば、あとは問題なくパターンにすることが可能。だが、対面時の攻撃はノーミスで挑むとかなり苦しく、ボンバーが必要なくらいだ。

そこで、今回は対面時の確実な避け方は紹介できないが、基本的なコツ、それ以降の確実なパターンを紹介していこう。

基本的に6ボスは形態別で分かれていないが、バスターランチャーを破壊したかしないかで攻撃形態が変化する。

では、実際に仕掛けてくる攻撃形態を順番で紹介していこう。

●ランチャー装備状態
1、ばらまき弾(対面時のみ)
2、レーザー（低空で移動しつつ横一面に攻撃）
3、ばらまき弾（上昇後2発1セットで攻撃）
4、スプレッド弾×3＋ビット（ミサイル＋小レーザー）
5、ばらまき弾（ハンドガン（左手）による通常弾攻撃）

この5通りがボスの基本攻撃になる。で、攻撃形態4のスプレッド弾、つまり、バスターランチャー（右手）を破壊するとスプレッド弾のかわりに両肩からレーザーを放射してくるようになる。

では、これらの攻撃パターンの避け方、ボスの倒し方を説明しよう。

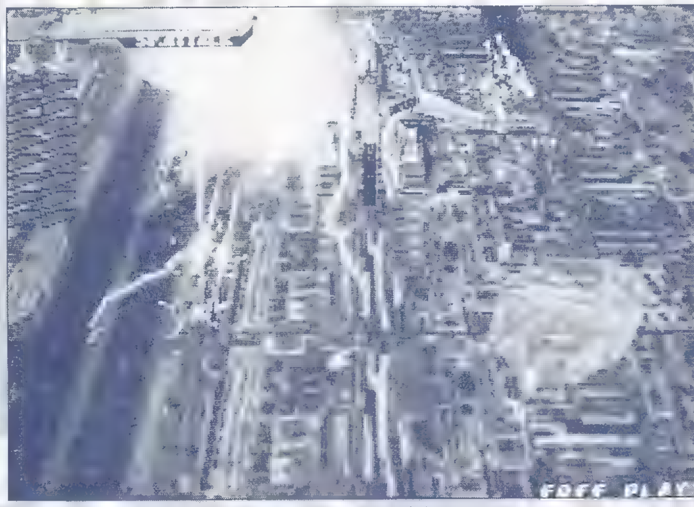
ボスまで到達すると、上部からゆっくりと下がってくる。このときに、2つあるうちのビット左側のほうに集中ロックして破壊する。

すると、次に対面時のばらまき弾がくる。このときのコツは、集中ロックでビットを破壊するとき必ずボスが右か左上へ移動する。この移動方向と逆に逃げ込むのだ。それをやることによって、とりあえずばらまき弾は広いところで避けることができる。

次にボスが低空に移動し、レーザーを横一面に発射してくる。ここではまず、ボスが移動した方向と逆に移動し、一気に画面端を目指す。で、レーザーだが、このレーザーのときは安地（安全地帯）が存在する。一気に画面端まで移動したとき、レバーを離すると、そこが安地となる。

基本的にレーザー攻撃は、画面端から1キャラ分を離れた場所が安地となり、画面端まで移動し、レバーを離したとき慣性によって自動的にその位置まで移動するのだ。

説明した通りにレーザー攻撃を避けると、その後ボスは自機のほうから上昇し、2WAY1セットのばらまき弾を撃ってくる。


ボス出現と同時に左のビットに集中ロック。これで破壊。


その後のばらまき弾は大きく反対側まで移動して避ける。


低空からのレーザー攻撃は画面端から1キャラ分が安地となる。

この攻撃は自機をその位置（画面端）の上に移動させ、弾を引き付けつつ下に移動し、一気に右側までいく。ここが注意点の1つとなるが、ここで右に残ったビットにショットである程度ダメージを与えておくのが重要となる。

2WAYばらまき弾が終わると、今度はスプレッド弾攻撃に形態が移行する。ボスが右手に持っている、ランチャーのパワーが溜まりはじめたら合図だ。この合図があったら、自機を一気に左上まで移動させる。

このときビットの攻撃、ミサイルと小レーザーが飛んでくるが、上下の動きだけでかわすことが可能だ。

で、スプレッド弾攻撃だが、画面左上まで移動したら、ゆっくりと下に移動し、スプレッド弾が飛んできたら右側まで一気に移動する。これで、3発攻撃してくるスプレッド弾を簡単にかわすことができるのだ。


スプレッド弾は自機をこの辺りにおいて引き付けて避ける。

ここで重要なのは、右に移動したら速攻でビット破壊を狙うこと。このときはまだ小レーザーなどで攻撃をしてくるため、ロックすることができないが、できるだけショットでダメージを与える。

スプレッド弾をかわすと、ハンドガンによるばらまき攻

撃がくる。この攻撃は、ボスが左右に体を振りながら弾を撃ってくるため、放射攻撃となり、真面目にやると比較的避けづらい。

スプレッド弾が3発撃ち終わったら、すぐに自機をボスの左側（側面）に移動させる。実はこれは、ハンドガン放射攻撃の安地になるのだ。

で、ボスが右を向いたときに正面へ回り込んでランチャーにロックし、レーザーを発射して破壊する。ランチャーは耐久力がレーザー32発分なので、ショットも撃ちながらダメージを与えれば、すぐに破壊が可能だ。なお、ランチャーを破壊するとハンドガン攻撃が止み、攻撃形態2の低空レーザーに戻る。

ここまで説明したパターンがランチャーを装備した状態の完全パターン。ランチャーを破壊しない場合は、基本的にこの攻撃が繰り返されるのだ。

では、ランチャーを破壊した場合の攻撃形態を説明しよう。

●ランチャー破壊後（無装備）

ランチャーを破壊したときに形態が異なるのは、攻撃形態4の部分。つまり、スプレッド弾がなくなった個所になる。

ランチャーをもがれた形態は、広角レーザーになる。攻撃タイプ的にもスプレッド弾よりも避けることが簡単で、パターンにもしやすい。

ボスが中央低空から上昇してくるとき、まず自機をボスの中心よりもやや左に移動してロックし始める。すると、ボスは上昇後必ず右上に移動して、広角レーザーのパワーを重点し始めるのだ。このときボスの正面に移動して集中ロックを叩き込み、すぐに自機を左上に移動させる。

すると、広角レーザーは正面に撃たれ、左上が安地となるのだ。で、1回目の広角レーザーが終わると、ボスは自機をサーチして左を向き、再びパワーを溜めはじめる。

そうしたら、今度は正面に逃げ込んでショットでダメージを与え、集中ロックのためロックを続ける。で、再度ボスは正面を向くので、また左上に逃げ込めばOK。

予めかけておいたロックは、ハンドガンを撃つときに足りない分かけ、左上の安地に移動して集中ロックを叩き込む。

これが6ボスすべてのパターンになる。あとはランチャーがない状態の攻撃パターンの繰り返しになり、死ぬのを待つだけとなる。

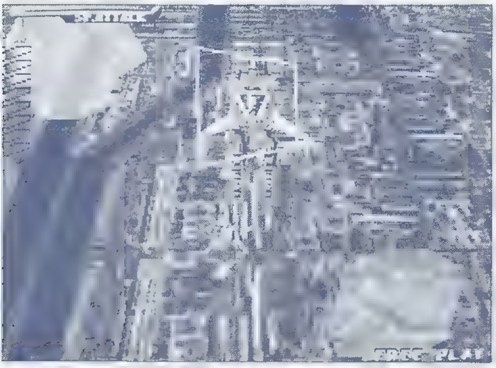
最後に重要な注意点を幾つか教えておこう。

まず、ボスが中央から上昇してくるとき、やや左に自機を位置する、とあったが、これには色々と理由がある。

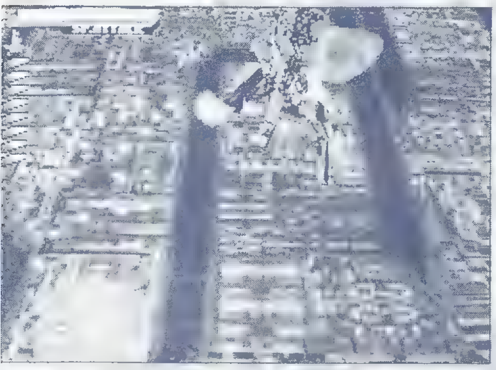
1つはボスを右上に誘導でき、そこで集中ロックを叩き込むことが可能。

もう1つは、その後の攻撃「ハンドガン」で確実に安地が存在する。さらに、ハンドガンの初弾（ボスの向く方向）が必ず右になり、安地に入るときにかなりのゆとりができるのだ。

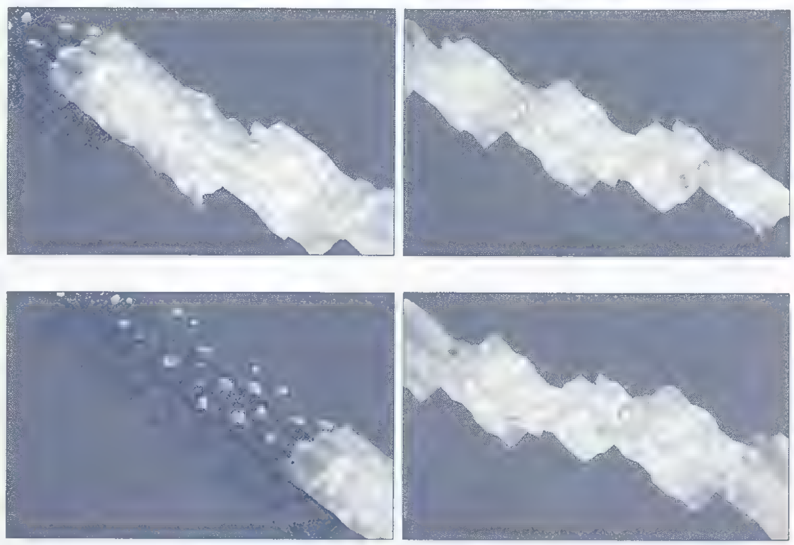
あと注意点になるのは、低空レーザーを撃つ際のボスの下降位置だが、右か左に移動して下降する。このとき、必ずボスとは反対側の安地に行くことだ。でないと、上昇したときのばらまき弾を、常に狭いほうで避けなくてはいけなくなるため、苦しい。では…。



中央からボスが上昇してくるときは必ずやや左をキープする。これでボスを右上に誘導することができる。



更にハンドガンの攻撃もここが安地となるのだ。



パズルボブル3

PUZZLE BOBBLE 3™

今回は対戦モードのキャラ紹介

新テクニック、天井反射の上手な使い方をマスターしよう。

担当：フニャ夫

パズルボブルシリーズは、前作までは1人用がメインといった感じで、対戦が盛り上がっているお店はあまり見かけなかった。
しかし、今回の3では対戦も大幅にパワーアップしたのでぜひプレイしてみよう。

好みのキャラを決めよう！

対戦プレイで選択できるキャラは全8人。この中からまずはお気に入りのキャラを見つけよう。ルックスや直感で決めるのもあなたの自由だが、実は8人のキャラ性能には大きな差がある。これを知っておけば絶対に役立つ3つの要素をあげておこう。

①攻撃方法の違い

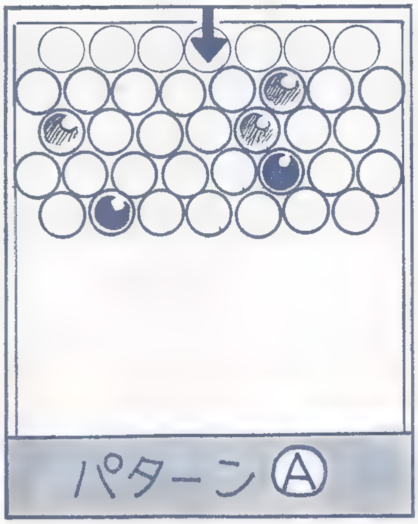
対戦では相手に玉を送って攻撃することになるが、この送り方は全部で3種類ある。
パターンⒶは天井から1列分ずつ玉が出現する。要するに相手のフィールドを1段押し下げるのだが、この攻撃方法は相手の作っているシカケをつぶすことができないという点で少々決め手に欠ける。
パターンⒷは下から玉がわき上がってフィールド上の玉に付着する。この攻撃はうまくたくさん送れば相手の作っているシカケをつぶすことができる点で強いといえる半面、後述する攻撃パターンを相手に読まれてしまうと逆に利用されて手痛い反撃を受けてしまう。
パターンⒸはⒶとⒷの中間的なもので、相手に送る玉の数が7つ以上なら天井から1列分の玉が出現し、6つ以下なら下から玉がわき上がる。うまく送る数を調整できればかなり戦えるだろう。

②攻撃パターンの違い

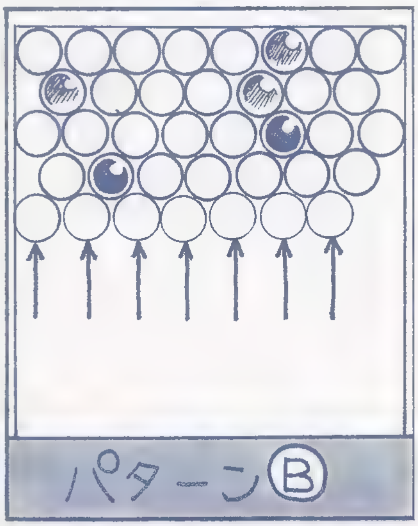
これについてはキャラ表を参考にしてほしい。

③攻撃力の違い

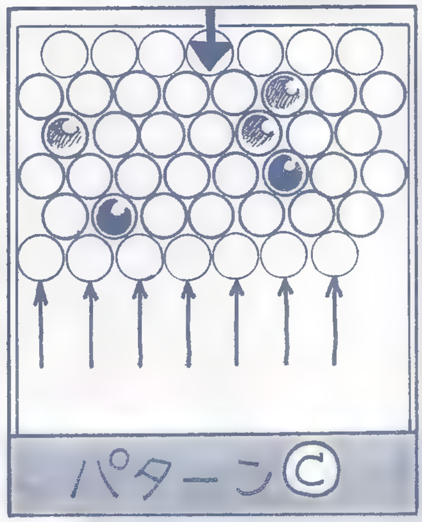
これもキャラ表の中央に書いた計算式を見てほしい。
この式を見るとわかると思うが、同じ数のバブルを消しても、キャラによって相手に送る攻撃玉の数にずいぶんと差が出る。基本的には攻撃方法やパターンが強いと思われるキャラは攻撃定数が小さく設定されているようで、この辺でバランスを取っていると思われる。



パターンⒶは、天井から1列分の玉が出現。



パターンⒷは、下から玉がわき上がりフィールドの玉に付着するもの。

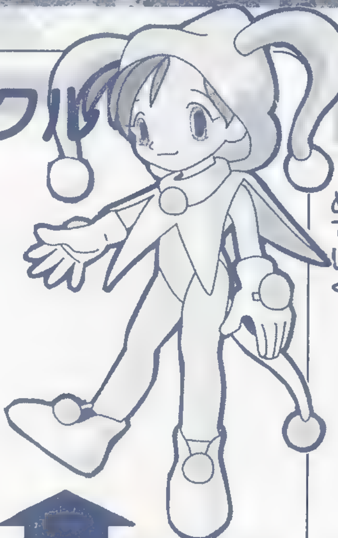


パターンⒸは、天井からと下からの両方からの攻撃。

2とは一味違う1人プレイ

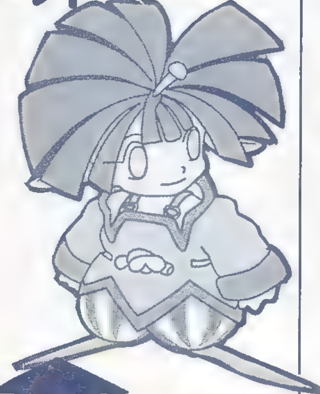
さて、対戦プレイも楽しいが、このゲームの本編であるパズルモードのテクニックについてもふれてみよう。
パズボブ3では2、2Xと比べて、とても大きな変更点がある。それは、天井に玉がひっつかない、ということだ。
3では天井のかわりに支点と呼ばれる玉を基点にしてフィールドが形成されていて、支点を裸にしてやらないと面クリアにはならない。
例えば、前作では一定数の玉を打ち出すと天井が一段分下がってきたが、今作では、天井は下がらずに支点とそれに付着した玉が一段下がる。
それでは天井は何の役目をするかというと、なんと左右の壁と同様に玉を反射するようになったのだ。
今回はこの天井の性質を利用した新しいテクニックについて解説しよう。

チンクル



●攻撃方法　B
●攻撃定数1.0
●攻撃位置はランダム

プリチオ



●攻撃方法　B
●攻撃定数1.25
●攻撃位置は左から順番に埋めていく

黄 緑 青 紫 青 緑 黄

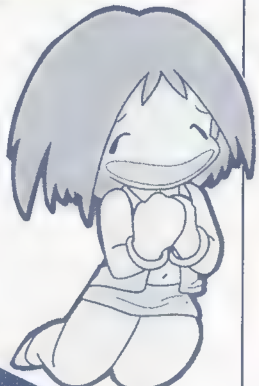
バブルン



●攻撃方法　B
●攻撃定数1.5
●攻撃位置はランダム

黄 白 赤 紫 オレ 緑 青

マリナ



●攻撃方法　B
●攻撃定数1.75
●攻撃位置は左から順番に埋めていく

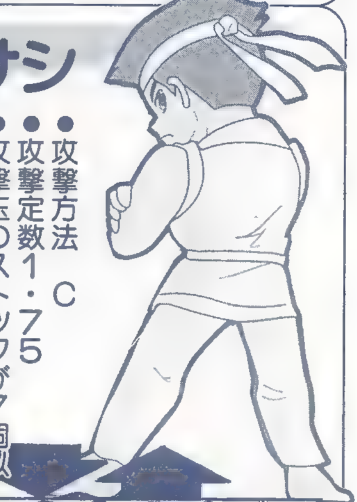
赤 青 黄 青 黄 青 赤

攻撃力の計算式

相手に送り込む玉の数
＝
（同時に消した玉数＋同時に落とした玉数－3）
×
P（攻撃定数）

ただし、一度に相手に送り込む玉数は最大7つで、余り分は次に持ち越します。また、端数の0.5は、次に玉を降らすときに加算されます。ストックされた玉は、降らされる側のプレイヤーのフィールドに表示されます（予告玉：黄玉は1つ分、赤玉は7つ分）。

ムサシ



●攻撃方法　C
●攻撃定数1.75
●攻撃玉のストックが7個以上揃うと天井を下げ、それ以下のときは、ランダムに下からの攻撃

黄 白 赤 紫 オレ 緑 青

ソニックブラストマン



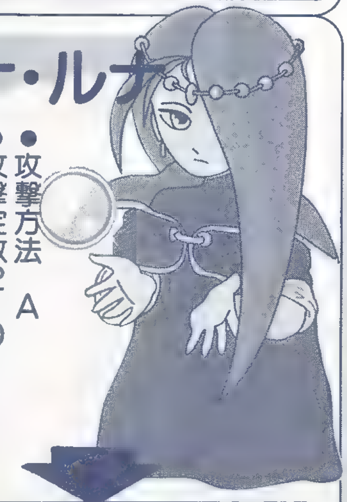
●攻撃方法　B
●攻撃定数2.0
●攻撃位置はランダム

ジャック



●攻撃方法　B
●攻撃定数2.25
●攻撃位置はランダム

ルナ・ルナ



●攻撃方法　A
●攻撃定数2.0
●攻撃玉のストックが7個以上揃うと天井を下げる（余り分はストック）

黄 白 赤 紫 オレ 緑 青

天井反射を極める！

3では天井でなく支点が玉の基点となっているため、異様な形にフィールドが形成されていて最初はとまどうかもしれない。例えば図4のようなフィールドに対して手前から地道に掘っていたらとても手間がかかる。しかし矢印のように玉を打ち出せば天井でうまく反射して一発で落とすことができる。

もっと一般的な場面としては図5が考えられる。

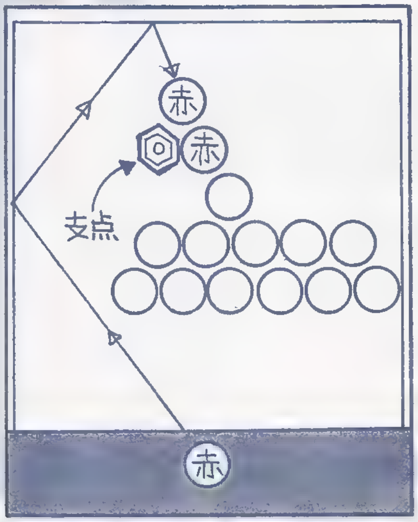
この場合、ほしい玉は赤だけで、他の色は不必要だが、しかし赤玉の出現する確率は6分の1しかない。このようなときも天井反射を使えば全く問題なし。矢印のようにいらない玉を打ち出すと、反射して戻ってきた玉は手前の画面外に消えていってくれる。

このようにしていらない玉を捨てて必要な玉を待つことも重要なテクニックの1つだ。

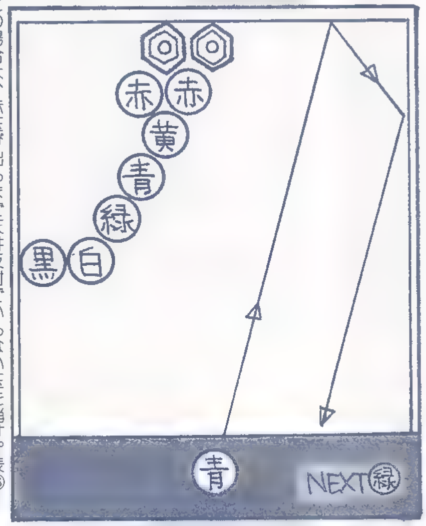
図6のような場面も考えてみよう。前作にも似たような面があったので覚えている人もいるだろうが、前作ではこのような場合、レバーを真上に入れて玉を打ち出すことによって右側のかたまりをすべて落とすことができた。

しかし、今回は天井で反射して玉がまっすぐ戻って来てしまう。地道に手前から掘っていくしかないのだ。

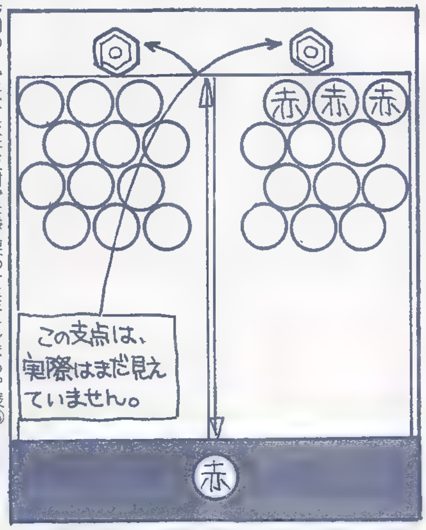
ちなみに面スタート時点では天井に埋まっていて表示されていない支点が多いので、注意しておこう。



天井反射を使えば、一発で終了。表④



この場合は、赤玉が出るまで天井反射でいらない玉を消す。表⑥



今回の3では、天井反射で玉が戻ってきてしまう。表⑤

㈱ティー・エム・シー ジャパン Presents

基板 タイムマシン 基板

在庫処分

(持ってけドロボー)

アサルト	20,000
ストZERO	2,000
コラムス	2,000
ナムコSYS2マザー	3,000
ドンキーコングJr.(*)	5,000
ワールドスタジアム'95	1,000
テトリス	3,000
ドラゴンセイバー	15,000
バーニングフォース	22,000
究極タイガー2(ロム)	1,000
エレベーターアクションリターンズ	2,000
逆鱗弾(ロム)	1,000

分割払い・クレジットを始めました。

(TEL)

ウォーザード
ストリートファイター3
ストリートファイターEX
X-MAN VSストリートファイター
D&Dシャドーオーバーミスタラ
D&Dタワーオブドゥーム
エイリアンVSプレデター
19XX
パズルファイター
虹色町の奇跡
ストZERO2 アルファ
CPⅡマザー

(TEL)

バーチャファイター3
バーチャファイター2.1
ラストブロンクス
バーチャロン
マイエンジェル
ダンシングアイ
マジカルデート
ファイターズインパクト

*価格リストは、定期発行している物が1番正確です。毎月30日前後に届きます

買い取り

(とりあえず電話してみて下さい)

X-MEN VSストリートファイター	??,000
エイリアンVSプレデター	3?,000
D&D	3?,000
デカスリート	?,000
雀々しましょ	??,000
E雀ハイスクール	??,000
ファイナルロマンスR	??,000
鉄拳2Ver.β	??,000
忍者ウォーリヤーズ	??,000
バイオレンスストーム	??,000
ナイトスラッシャーズ	??,000

上記以外の基板も高額買い取りします。

麻雀

恋コイしましょ	12,000
E雀ハイスクール	50,000
パニックスタジアム	5,000
ファイナルロマンス2	35,000
キララスター	35,000
同級生SP	8,000

パズル&クイズ

だるま道場	10,000
プニッキーズ	8,000
ぱずり	4,000
ときメモ対戦ぱずる玉	70,000
もうじゃ	8,000
パズルファイター2X(ロム)	42,000

アクション&格闘

パワードギア	8,000
魔界村	17,000
ストリートファイター	10,000
ヴァンパイアハンター	8,000
ダークエッジ	20,000
シャドーダンサー	7,000
Mr.ゴエモン	15,000
戦いの挽歌	15,000
ゴールデンアックス2	30,000
ナックルヘッズ	12,000
アテナ	25,000
セーラームーン	25,000
ぶたさん	20,000
ワンダーボーイ	15,000

オールド

チューブパニック	80,000
ヘッドオン	70,000
ムーンエイリアン	40,000
ピラニア	20,000
与作と権平	80,000
サウロ	12,000
スペースバトル	75,000
スペースファイヤーバード	40,000
アストロファイター	80,000
風船割り	150,000
シンドバッドミステリー	25,000
ディフェンダー(*)	15,000
クイックス	15,000
スーパースティングレイ	38,000

シューティング

ロストワールド(P付)	90,000
バルガス	10,000
1941	28,000
レイフォース	19,000
ハレーズコメット	10,000
スラップファイト	7,000
ファンタジーゾーン	15,000
X-マルチプライ	15,000
ミサイルコマンド(P付)	80,000
バトルガレッガ	45,000
ストライカーズ1945	45,000
マジカルクリスタル	5,000
サイバトラー	10,000
ウルフファング	20,000

大型

基本的にPCBのみキット売もあります。

SCI(ハンドル付)	10,000
レイルチェイス	25,000
アフターバーナー1	12,000
ラッドラリー	15,000
ターボアウトラン	20,000
コンチネンタルサーカス(パネル付)	¥10,000
タイトルファイト(パネル付)	10,000
ウォーリーアーブレード	18,000
バトルシャーク	10,000
エンフォース	12,000
リーサルエンフォーサー2(ROM)	20,000
ソルバルウ(フルセット)	30,000
ダートフォックス	15,000
バーチャロン(純正P付)	220,000

ハード&筐体

セガ ニューアストロシティ(新品)	¥210,000
カプコン インプレス(新品・2L12B・29インチ)	¥148,000
ナムコ コンソレット18(中古 2L6B)	¥28,000
29インチモニター*(中古)	¥50,000
26インチモニター*(中古)	¥30,000
25インチモニター*(中古)	¥30,000
18インチモニター (中古)	¥15,000
18インチモニター*(中古)	¥20,000

*印が付いているモニターは、24Kh/z(高解)対応です。

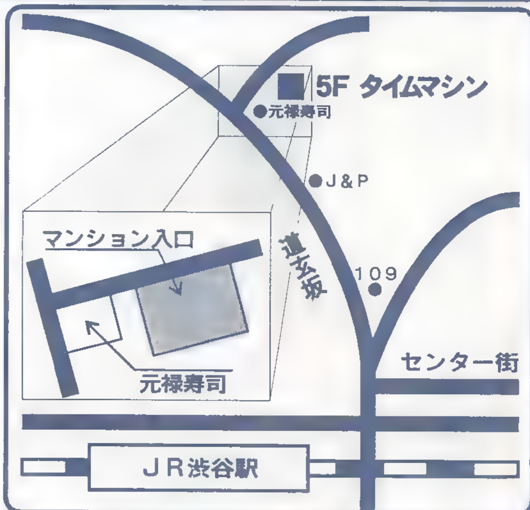
RGBビデオアンプダッシュ(完成品)¥9800

家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに、直に入力するとRGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまう事があります。

その様な時は、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。

注意

作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと、御使用出来ません。電源取り付け工作も行っておりますが、別料金が掛ります。



★分割・ローンでもOK! これで高額商品があなたの手元へ。詳しくは、電話でお尋ね下さい。
★価格リストはハガキでお申し込みください。不定期発行ですが、無料でお送りしています。
★在庫・価格は常に変動しています。電話・来店でご確認の上、注文してください。
★各種筐体(大型筐体も含む)は在庫確認の際にサイズをお知らせ致しますので、筐体が搬入可能かを確認の上、注文してください。
★お買い上げの基板は全て着払い(代引きは除く)でお届けします。
★通信販売は、「銀行振込」「銀行書留」「コレクトサービス」の3種類があります。ご注文の際にはっきりと指定してください。
★コレクトサービス(代金着払)は高額な品物ほど手数料がかかり割高になりますので気を付けてください。
★ハーネス等の製作・質問もやってマス。気軽にTELください。
★大型筐体ジャンクパーツ(ハンドル・スティック・シフトギア・アクセル・ブレーキペダル等)も店内で販売してるから、是非!絶対!!に御来店ください。

業者の方、大型筐体の輸出入等のお問い合わせは
TEL:0423-28-2322 ㈱ティー・エム・シー ジャパンまで。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-15-1
ノア道玄坂517号室
TEL.03-3462-4541
年中無休 営業時間/11:00AM~7:00PM

※はみ出し情報…ゲーメストには兄弟誌が割とある。にもかかわらず、ただコーナー名だけを書いて送ってくる人がこれまた割といる。載ってほしいと望むなら、ちゃんと雑誌名・コーナー名と自分の住所を県名から書いておこう。こいつぁ基本だぜい。

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社 新声社
書籍編集部 行

(ふりがな)お名前　　年齢（　　）歳　性別（男・女）

〒□□□-□□

※都道府県

①小学（　　）年　②中学（　　）年
③高校（　　）年　④大学（　　）年
⑤社会人　⑥その他（　　）

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
（12月30日号）

(ふりがな)お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社 新声社
ゲーメストワールド
サムスピ ファンブック係

(ふりがな)お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

キリトリ線

12月20日しめ切り（当日消印有効）

みんなが希望するおもしろい本を出したい！ ぜひ、みんなの熱い声を書籍部にプリーズ!!

※以下のアンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名様にテレホンカードをプレゼントいたします。なお、当選は発送をもってかえさせていただきます。第２次締め切りは1996年12月24日消印有効です。

■謎本シリーズで発売してほしいゲームタイトルを３つお書きください。
（　　）（　　）（　　）

■Z文庫で執筆してほしい作家を３人お書きください。
（　　）（　　）（　　）

■好きなイラストレーターを３人お書きください（同人作家はサークル名を）。
（　　）（　　）（　　）

■Z文庫や謎本に期待することをお書きください（できるだけ具体的に）。

■あなたが発売してほしい単行本の企画についてご自由にお書きください（できるだけ具体的に）。

■その他、ご意見・ご希望などをお書きください。

ご協力ありがとうございました。これから発行する単行本にご期待ください。

※はみ出し情報…ゲーメストには兄弟誌が割とある。にもかかわらず、ただコーナー名だけを書いて送ってくる人がこれまた割といる。載ってほしいと望むなら、ちゃんと雑誌名・コーナー名と自分の住所を県名から書いておこう。こいつぁ基本だぜい。

キリトリ線

ゲーメストムック 「サムライファンブック」（１月25日発売予定）

●アンケート大募集!! 君の一票があのキャラに栄冠を!?

Q１：KOFシリーズの中であなたが一番好きなキャラは？
〔　　　〕

一番好きな勝ちポーズは？（キャラ名と理由も）
〔　　　〕

一番好きな勝ち科白は？（キャラ名と理由も）
〔　　　〕

一番好きな技は？（キャラ名と理由も）
〔　　　〕

一番好きな登場シーンは？（キャラ名と理由も）
〔　　　〕

Q２：サムライシリーズに関するSNKへの質問をお書きください。
〔　　　〕

Q３：ムックやサムライシリーズについて何か一言があればどうぞ。
〔　　　〕

しめ切り12月20日（金）（消印有効） ご協力ありがとうございました。

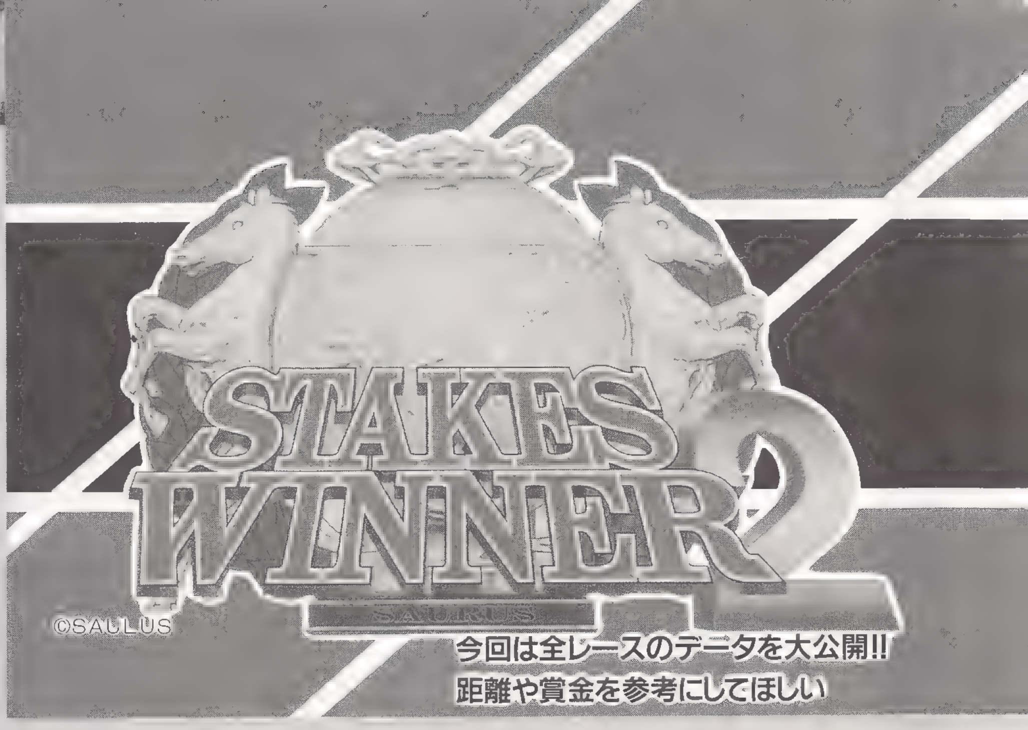
キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考（タイム・残機）			
ゲームセンター 名前			
ゲームセンター 住所		電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞



今回はデータオンリー

今回は、ホントはレース進行を追いながらの見やすさを考えてのフローチャートっぽい表で全レースを網羅していきたかったのだけれども、私が至らないばっかりに、ただのレースの一覧表になってしまいました。ごめんなさい。インターバルもあって時間が足りなかったとは言い訳できないんですけれど。

重ね重ねすみませんが、レースの進行は自分で追いつつ確認してやってください。面倒くさいでしょうが。

一応、見方としては、海外レースへ行くときと、帰ってくるときのポイントを押さえておきさえすれば、レースの順番どおりに載せてあるはずなので問題はないと思います。

すでに世の中には、アイテムなし、技なし、オールレコードという凄いプレイも出ている模様。読者の皆さんも負けずに頑張ってください。

3歳レース体系(距離を問わずレース体系は統一)

	レース名	開催場所	種別	距離	1着賞金	2着賞金	3着賞金	備考
1戦目	小倉新馬戦	小倉		1000m	590万円	240万円	150万円	アイテムショップなし
	札幌新馬戦	札幌		1000m	590万円	240万円	150万円	アイテムショップなし
2戦目	小倉未勝利戦	小倉		1000m	500万円	200万円	130万円	負けるとGAMEOVER
	札幌未勝利戦	札幌		1000m	500万円	200万円	130万円	アイテムショップなし
2戦目	小倉3歳S	小倉	GⅢ	1200m	3200万円	1300万円	800万円	
	札幌3歳S	札幌	GⅢ	1200m	3200万円	1300万円	800万円	
3戦目(牡)	ラジオたんぱ杯3歳S	阪神	GⅢ	2000m	3200万円	1300万円	800万円	
	朝日杯3歳S	中山	GⅠ	1600m	5300万円	2120万円	1330万円	
3戦目(牝)	フェアリーS	中山	GⅢ	1200m	3200万円	1300万円	800万円	
	阪神3歳牝馬S	阪神	GⅠ	1600m	5300万円	2120万円	1330万円	

3歳海外レース・アメリカ路線

3戦目(牡)	BCジュヴェナイル(米)	ベルモントパーク	GⅠ	1-1/16mi・D	$520,000	$200,000	$120,000	1、2戦連続レコード勝ち
3戦目(牝)	BCジュヴェナイルフィリーズ(米)	ベルモントパーク	GⅠ	1-1/16mi・D	$520,000	$200,000	$200,000	1、2戦連続レコード勝ち

3歳海外レース・ヨーロッパ路線

3戦目(牡)	グランクリテリウム(欧)	ロンシャン	GⅠ	1600m・芝	$200,000	$84,000	$40,000	1、2戦連続レコード勝ち
3戦目(牝)	マルセル・ブサック賞(欧)	ロンシャン	GⅠ	1600m・芝	$160,000	$74,000	$32,000	1、2戦連続レコード勝ち

4歳レース体系・短中距離路線

1戦目(牡)	ニュージーランドT4歳S	東京	GⅡ	1400m	6200万円	2480万円	1550万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると4歳・
	皐月賞	中山	GⅠ	2000m	9700万円	3880万円	2430万円	海外1戦目への参戦可能
1戦目(牝)	ニュージーランドT4歳S	東京	GⅡ	1400m	6200万円	2480万円	1550万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると4歳・
	桜花賞	阪神	GⅠ	1600m	8900万円	3560万円	2230万円	海外1戦目への参戦可能
2戦目(牡)	NHKマイル	東京	GⅠ	1600m	9200万円	3680万円	2300万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると4歳・
	東京優駿(日本ダービー)	東京	GⅠ	2400m	13200万円	5200万円	3300万円	海外2戦目への参戦可能
2戦目(牝)	NHKマイル	東京	GⅠ	1600m	9200万円	3680万円	2300万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると4歳・
	優駿牝馬(オークス)	東京	GⅠ	2400m	9700万円	3880万円	2330万円	海外2戦目への参戦可能
3戦目(牡)	安田記念	東京	GⅠ	1600m	9400万円	3800万円	2400万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると4歳・
	宝塚記念	阪神	GⅠ	2200m	13200万円	5200万円	3300万円	海外3戦目への参戦可能
3戦目(牝)	安田記念	東京	GⅠ	1600m	9400万円	3800万円	2400万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると4歳・
	宝塚記念	阪神	GⅠ	2200m	13200万円	5200万円	3300万円	海外3戦目への参戦可能
4戦目(牡)	スワンS	京都	GⅡ	1400m	6000万円	2400万円	1500万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると4歳・
	天皇賞(秋)	東京	GⅠ	2000m	13200万円	5200万円	3300万円	海外4戦目への参戦可能
4戦目(牝)	秋華賞	京都	GⅠ	2000m	8900万円	3560万円	2230万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると4歳・
	天皇賞(秋)	東京	GⅠ	2000m	13200万円	5200万円	3300万円	海外4戦目への参戦可能
5戦目(牡)	マイルチャンピオンシップ	京都	GⅡ	1600m	9400万円	3800万円	2400万円	
	ジャパンカップ	東京	GⅠ	2400m	13200万円	5200万円	3300万円	
5戦目(牝)	マイルチャンピオンシップ	京都	GⅠ	1600m	9400万円	3800万円	2400万円	
	エリザベス女王杯	京都	GⅠ	2200m	10000万円	4000万円	2500万円	
6戦目(牡)	CBC賞	中京	GⅡ	1200m	6400万円	2600万円	1600万円	
	スプリンターズS	中山	GⅠ	1200m	9400万円	3800万円	2400万円	
6戦目(牝)	阪神牝馬特別	阪神	GⅡ	1600m	6000万円	2400万円	1500万円	
	スプリンターズS	中山	GⅠ	1200m	9400万円	3800万円	2400万円	

3歳2戦目終了時に1回目の調教　4歳3戦目終了時に2回目の調教　5歳1戦目終了時に3回目の調教　5歳4戦目終了時に4回目の調教

4歳レース体系・中長距離路線

1戦目(牡)	ニュージーランドT4歳S	東京	GⅡ	1400m	6200万円	2480万円	1550万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると4歳・
	皐月賞	中山	GⅠ	2000m	9700万円	3880万円	2430万円	海外1戦目への参戦可能
1戦目(牝)	桜花賞	阪神	GⅠ	1600m	8900万円	3560万円	2230万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると4歳・
	皐月賞	中山	GⅠ	2000m	9700万円	3880万円	2430万円	海外1戦目への参戦可能
2戦目(牡)	NHKマイル	東京	GⅠ	1600m	9200万円	3680万円	2300万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると4歳・
	東京優駿(日本ダービー)	東京	GⅠ	2400m	13200万円	5200万円	3300万円	海外2戦目への参戦可能
2戦目(牝)	NHKマイル	東京	GⅠ	1600m	9200万円	3680万円	2300万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると4歳・
	優駿牝馬(オークス)	東京	GⅠ	2400m	9700万円	3880万円	2330万円	海外2戦目への参戦可能
3戦目(牡)	安田記念	東京	GⅠ	1600m	9400万円	3800万円	2400万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると4歳・
	宝塚記念	阪神	GⅠ	2200m	13200万円	5200万円	3300万円	海外3戦目への参戦可能
3戦目(牝)	安田記念	東京	GⅠ	1600m	9400万円	3800万円	2400万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると4歳・
	宝塚記念	阪神	GⅠ	2200m	13200万円	5200万円	3300万円	海外3戦目への参戦可能
4戦目(牡)	菊花賞	京都	GⅠ	3000m	11200万円	4480万円	2800万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると4歳・
	天皇賞(秋)	東京	GⅠ	2000m	13200万円	5200万円	3300万円	海外4戦目への参戦可能
4戦目(牝)	秋華賞	京都	GⅠ	2000m	8900万円	3560万円	2230万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると4歳・
	天皇賞(秋)	東京	GⅠ	2000m	13200万円	5200万円	3300万円	海外4戦目への参戦可能
5戦目(牡)	マイルチャンピオンシップ	京都	GⅠ	1600m	9400万円	3800万円	2400万円	
	ジャパンカップ	東京	GⅠ	2400m	13200万円	5200万円	3300万円	
5戦目(牝)	マイルチャンピオンシップ	京都	GⅠ	1600m	9400万円	3800万円	2400万円	
	エリザベス女王杯	京都	GⅠ	2200m	10000万円	4000万円	2500万円	
6戦目(牡)	愛知杯	中京	GⅢ	2000m	4100万円	1600万円	1000万円	
	有馬記念	中山	GⅠ	2500m	13200万円	5200万円	3300万円	
6戦目(牝)	スプリンターズS	中山	GⅠ	1200m	9400万円	3800万円	2400万円	
	有馬記念	中山	GⅠ	2500m	13200万円	5200万円	3300万円	

4歳海外レース・アメリカ路線

	レース名	開催場所	種別	距離	1着賞金	2着賞金	3着賞金	備考
1戦目(牡)	ケンタッキーダービー	チャーチルダウンズ	GⅠ	1-1/4mi・D	$710,000	$150,000	$70,000	負けるか海外遠征中止を選択した場合4歳・国内2戦目から復帰
1戦目(牝)	ケンタッキーオークス	チャーチルダウンズ	GⅠ	1-1/8mi・D	$300,000	$100,000	$50,000	負けるか海外遠征中止を選択した場合4歳・国内2戦目から復帰
2戦目(牡)	プリークネスS	ピムリコ	GⅠ	1-3/16mi・D	$450,000	$140,000	$70,000	負けるか海外遠征中止を選択した場合4歳・国内3戦目から復帰
2戦目(牝)	エイコーンS	ベルモントパーク	GⅠ	1-1/16mi・D	$120,000	$40,000	$20,000	負けるか海外遠征中止を選択した場合4歳・国内3戦目から復帰
3戦目(牡)	ベルモントS	ベルモントパーク	GⅠ	1-1/2mi・D	$420,000	$170,000	$80,000	負けるか海外遠征中止を選択した場合4歳・国内4戦目から復帰
3戦目(牝)	C.C.A.オークス	ベルモントパーク	GⅠ	1-1/4mi・D	$150,000	$60,000	$30,000	負けるか海外遠征中止を選択した場合4歳・国内4戦目から復帰
4戦目(牡)	BCクラシック	ベルモントパーク	GⅠ	1-1/8mi・D	$1,560,000	$600,000	$360,000	コンティニューによる継続以外の場合4歳・国内5戦目から復帰
4戦目(牝)	BCクラシック	ベルモントパーク	GⅠ	1-1/8mi・D	$1,560,000	$600,000	$360,000	コンティニューによる継続以外の場合4歳・国内5戦目から復帰

4歳海外レース・ヨーロッパ路線

1戦目(牡)	英ダービー	エプソム	GⅠ	1-1/2mi・芝	$800,000	$320,000	$160,000	負けるか海外遠征中止を選択した場合4歳・国内2戦目から復帰
1戦目(牝)	英オークス	エプソム	GⅠ	1-1/2mi・芝	$240,000	$80,000	$40,000	負けるか海外遠征中止を選択した場合4歳・国内2戦目から復帰
2戦目(牡)	愛ダービー	カラ	GⅠ	1-1/2mi・芝	$560,000	$240,000	$112,000	負けるか海外遠征中止を選択した場合4歳・国内3戦目から復帰
2戦目(牝)	愛オークス	カラ	GⅠ	1-1/2mi・芝	$200,000	$80,000	$40,000	負けるか海外遠征中止を選択した場合4歳・国内3戦目から復帰
3戦目(牡)	キングジョージⅣ世&クインエリザベスダイヤモンドS	アスコット	GⅠ	1-1/2mi・芝	$430,000	$160,000	$80,000	負けるか海外遠征中止を選択した場合4歳・国内4戦目から復帰
3戦目(牝)	ヴェルメイユ賞	ロンシャン	GⅠ	2400m・芝	$160,000	$70,000	$34,000	負けるか海外遠征中止を選択した場合4歳・国内4戦目から復帰
4戦目(牡)	凱旋門賞	ロンシャン	GⅠ	2400m・芝	$800,000	$320,000	$160,000	コンティニューによる継続以外の場合4歳・国内5戦目から復帰
4戦目(牝)	凱旋門賞	ロンシャン	GⅠ	2400m・芝	$800,000	$320,000	$160,000	コンティニューによる継続以外の場合4歳・国内5戦目から復帰

ボーナスレース

	ワールドカップ	チャーチルダウンズ		2000m・ダート	25000万円	5200万円	3300万円	

古馬レース体系・短中距離路線

1戦目(牡)	京王杯SC	東京	GⅡ	1400m	6000万円	2400万円	1500万円	
	高松宮杯	中京	GⅠ	1200m	9400万円	3800万円	2400万円	
1戦目(牝)	中山牝馬S	中山	GⅢ	1800m	4200万円	1680万円	1050万円	
	高松宮杯	中京	GⅠ	1200m	9400万円	3800万円	2400万円	
2戦目(牡)	エプソムカップ	東京	GⅢ	1800m	4300万円	1720万円	1080万円	
	安田記念	東京	GⅠ	1600m	9400万円	3800万円	2400万円	
2戦目(牝)	エプソムカップ	東京	GⅢ	1800m	4300万円	1720万円	1080万円	
	安田記念	東京	GⅠ	1600m	9400万円	3800万円	2400万円	
3戦目(牡)	七夕賞	福島	GⅢ	2000m	4100万円	1640万円	1030万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると古馬・
	宝塚記念	阪神	GⅠ	2200m	13200万円	5200万円	3300万円	海外1戦目への参戦可能
3戦目(牝)	七夕賞	福島	GⅢ	2000m	4100万円	1640万円	1030万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると古馬・
	宝塚記念	阪神	GⅠ	2200m	13200万円	5200万円	3300万円	海外1戦目への参戦可能
4戦目(牡)	スワンS	京都	GⅡ	1400m	6000万円	2400万円	1500万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると古馬・
	天皇賞（秋）	東京	GⅠ	2000m	13200万円	5200万円	3300万円	海外2戦目への参戦可能
4戦目(牝)	府中牝馬S	東京	GⅢ	1800m	4200万円	1680万円	1050万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると古馬・
	天皇賞（秋）	東京	GⅠ	2000m	13200万円	5200万円	3300万円	海外2戦目への参戦可能
5戦目(牡)	マイルチャンピオンシップ	京都	GⅠ	1600m	9400万円	3800万円	2400万円	
	ジャパンカップ	東京	GⅠ	2400m	13200万円	5200万円	3300万円	
5戦目(牝)	マイルチャンピオンシップ	京都	GⅠ	1600m	9400万円	3800万円	2400万円	
	エリザベス女王杯	京都	GⅠ	2200m	10000万円	4000万円	2500万円	
6戦目(牡)	CBC賞	中京	GⅡ	1200m	6400万円	2600万円	1500万円	
	スプリンターズS	中山	GⅠ	1200m	9400万円	3800万円	2400万円	
6戦目(牝)	阪神牝馬特別	阪神	GⅡ	1600m	6000万円	2400万円	1500万円	
	スプリンターズS	中山	GⅠ	1200m	9400万円	3800万円	2400万円	

古馬レース体系・中長距離路線

1戦目(牡)	高松宮杯	中京	GⅠ	1200m	9400万円	3800万円	2400万円	
	天皇賞（春）	京都	GⅠ	3200m	13200万円	5200万円	3300万円	
1戦目(牝)	高松宮杯	中京	GⅠ	1200m	9400万円	3800万円	2400万円	
	天皇賞（春）	京都	GⅠ	3200m	13200万円	5200万円	3300万円	
2戦目(牡)	エプソムカップ	東京	GⅢ	1800m	4300万円	1720万円	1080万円	
	安田記念	東京	GⅠ	1600m	9400万円	3800万円	2400万円	
2戦目(牝)	エプソムカップ	東京	GⅢ	1800m	4300万円	1720万円	1080万円	
	安田記念	東京	GⅠ	1600m	9400万円	3800万円	2400万円	
3戦目(牡)	七夕賞	福島	GⅢ	2000m	4100万円	1640万円	1030万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると古馬・
	宝塚記念	阪神	GⅠ	2200m	13200万円	5200万円	3300万円	海外1戦目への参戦可能
3戦目(牝)	七夕賞	福島	GⅢ	2000m	4100万円	1640万円	1030万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると古馬・
	宝塚記念	阪神	GⅠ	2200m	13200万円	5200万円	3300万円	海外1戦目への参戦可能
4戦目(牡)	京都大賞典	京都	GⅡ	2400m	6400万円	2560万円	1600万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると古馬・
	天皇賞（秋）	東京	GⅠ	2000m	13200万円	5200万円	3300万円	海外2戦目への参戦可能
4戦目(牝)	府中牝馬S	東京	GⅢ	1800m	4200万円	1680万円	1050万円	ここまでに海外遠征の権利獲得すると古馬・
	天皇賞（秋）	東京	GⅠ	2000m	13200万円	5200万円	3300万円	海外2戦目への参戦可能
5戦目(牡)	マイルチャンピオンシップ	京都	GⅠ	1600m	9400万円	3800万円	2400万円	
	ジャパンカップ	東京	GⅠ	2400m	13200万円	5200万円	3300万円	
5戦目(牝)	エリザベス女王杯	京都	GⅠ	2200m	10000万円	4000万円	2500万円	
	ジャパンカップ	東京	GⅠ	2400m	13200万円	5200万円	3300万円	
6戦目(牡)	鳴尾記念	阪神	GⅡ	2500m	5800万円	2300万円	1500万円	
	有馬記念	中山	GⅠ	2500m	13200万円	5200万円	3300万円	
6戦目(牝)	スプリンターズS	中山	GⅠ	1200m	9400万円	3800万円	2400万円	
	有馬記念	中山	GⅠ	2500m	13200万円	5200万円	3300万円	

古馬海外レース・アメリカ路線

1戦目	キングジョージⅥ世&クインエリザベスダイヤモンドS	アスコット	GⅠ	1-1/2mi・芝	$430,000	$160,000	$80,000	負けるか海外遠征中止を選択した場合国内4戦目から復帰
2戦目(牡)	BCクラシック	ベルモントパーク	GⅠ	1-1/8mi・D	$1,560,000	$600,000	$360,000	コンティニューによる継続以外の場合国内5戦目から復帰
2戦目(牝)	BCクラシック	ベルモントパーク	GⅠ	1-1/8mi・D	$1,560,000	$600,000	$360,000	コンティニューによる継続以外の場合国内5戦目から復帰

古馬海外レース・ヨーロッパ路線

1戦目	キングジョージⅥ世&クインエリザベスダイヤモンドS	アスコット	GⅠ	1-1/2mi・芝	$430,000	$160,000	$80,000	負けるか海外遠征中止を選択した場合国内4戦目から復帰
2戦目	凱旋門賞	ロンシャン	GⅠ	2400m・芝	$800,000	$320,000	$160,000	コンティニューによる継続以外の場合国内5戦目から復帰

「ソリター」にもパターンがある!
運が悪いと…

PROP CYCLE

上級モードで3つのステージをクリアしてくると、この「ソリター」へ進むことができる。
ここでは点数は関係がないのでただ割っていけばいいのだが…。

担当：するする

げげえ! バルーンの位置が違う!!

みなさん、いかがお漕ぎでしょうか。プロップサイクルも登場してから半年。日々ダイエットのため?にギコギコ漕いでいることと思います。

さて今回のプロップサイクルですが、上級モード、いわゆるストーリーモードでプレイしたときの最終目標となる「ソリター」を見ていきたいと思います。

それまでのルートは、先号までに書いた通り、選び方によって6通りのルート、パターンが存在します。

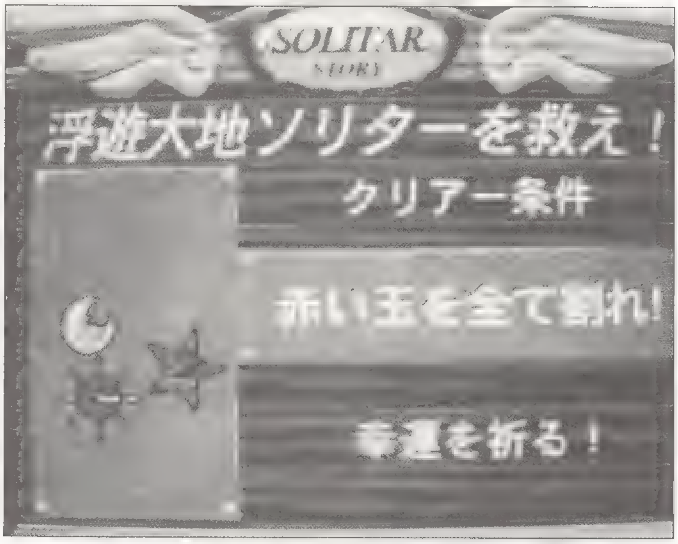
さらにその中で部分的にパターンが変わるため、実際にはその数倍にもなる（これについては前号にて説明）ことが判明。すべてを完璧にするには…つ、つらい!

そんな苦難を乗り越えてきた先にある「ソリター」、どう来ても1通りしかないと思うでしょ!そんなはずがあるわけないじゃないですか!ここまできて1通りなんてこと!

そうなんです!この「ソリター」にもバルーンの配置がいくつかあるのです!

それを今回見ていこうと思うのです。

時間のある限りチェックしていって出てきたのは…4通り!参考にしてみてください。



「赤い玉をすべて割れ!」割るしかないでしょう!クリアのために!



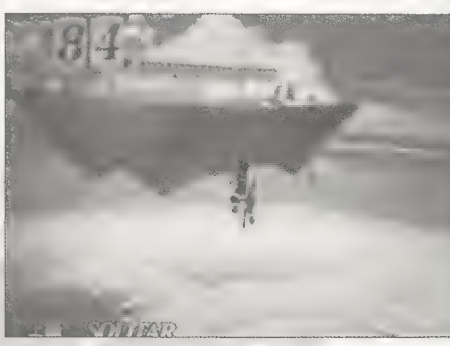



4つのパターンを見てほしい。下に玉がなければ楽!

パターン その1 こりゃ〜楽だ!
これがくれば楽勝!

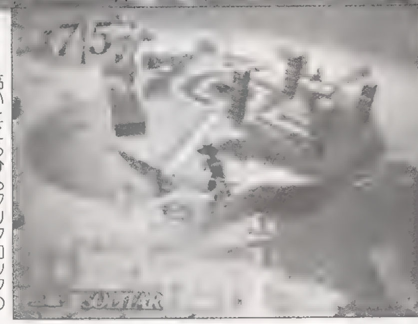
一番楽だと思われるのがこのパターン。以前「ソリター」を攻略したときはここでした。

どこがやさしいのかというと、3つある大地のうち、その下側にバルーンがあるのは1つのみという点。このおかげで迷いにくくなっている。



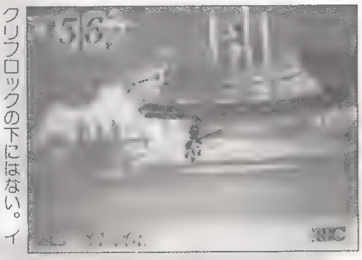
右へ進むと…下に見えるが実は手前にある。見極めが難しい。

一番高いところにあるウインズウッズの大地には、上にしかバルーンはない。そこの3個（手前の1個は除く）を旋回しつつ割っていけばもう終わり!下側を気にしつつ、クリフロックの大地へ向かえばいいのです。

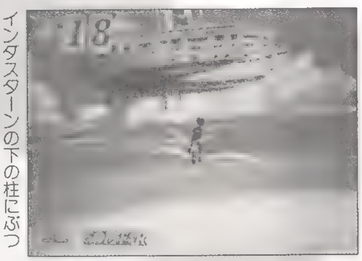


高いところからクリフロックの大地へ。周囲を回ればいい。

クリフロックの大地では、その周囲に浮いていることと、その大地の中心部に1個あるだけで、下側にはない。周囲をぐるりと回ったあとに中心部の1個を割りに行けばOK。即、残るインダスターンの大地の下側を目指せばいい。

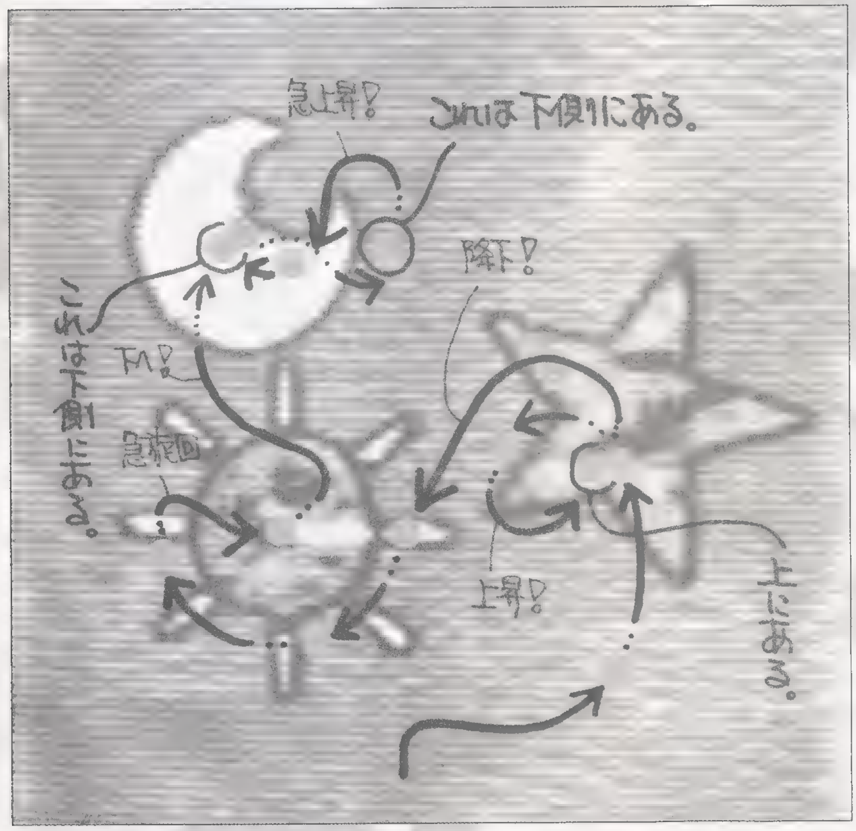


クリフロックの下にはない。インダスターンの下に…1個。



インダスターンの下の柱にぶつからないことだけ注意したい。

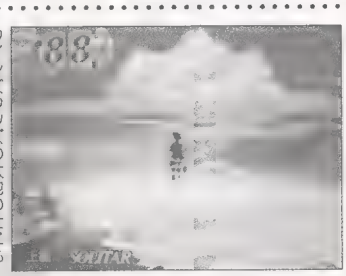
そこからインダスターンへは少し上昇する。そのおかげで下側にあるバルーンが割りやすくなる。それさえ割ればあとは大地の上へ出ればいい。一番タイムを残せるはず!



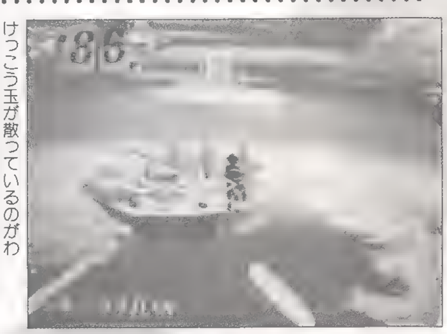
パターン その2 ん?待てよ!

スタート時に確認せよ!

その1のルートで進んだときとの違いを見ていけば、この難しさがわかると思う。まずウインズウッズの大地。近づいていくと下側にもバルーンがあるのがわかる。それを確認したらまず上にあるバルーンを旋回しつつ割っていき、その後、大地の下へ大回りをしつつ回り込み、下側のバルーンを割りにいく。

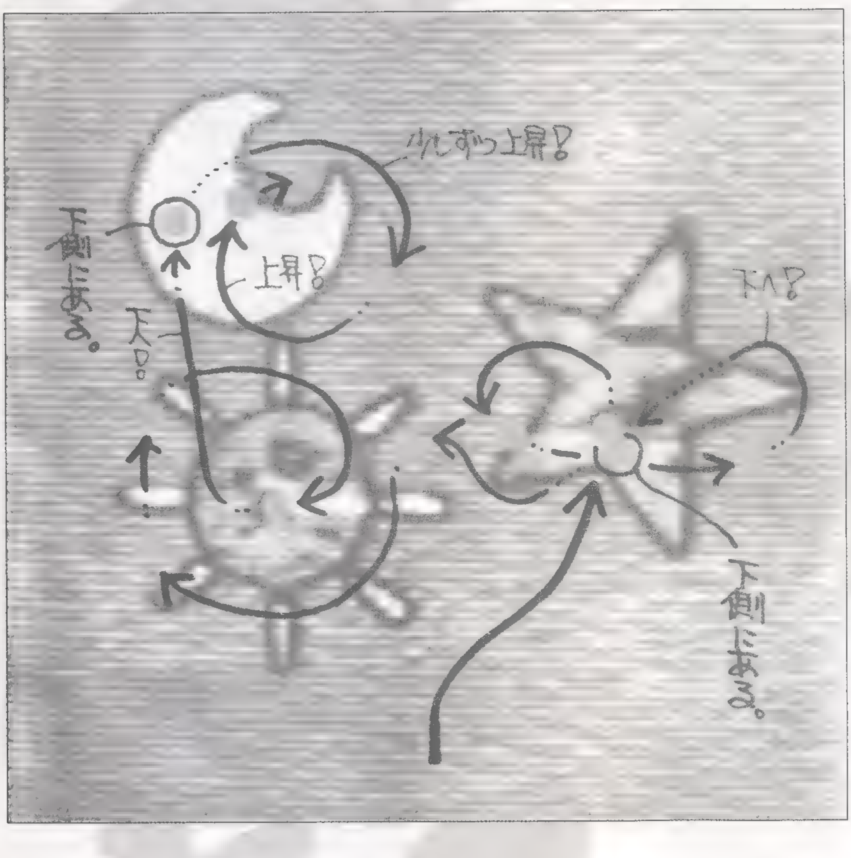


ウインズウッズの大地の上にも下にも玉が!さあ漕げーッ!

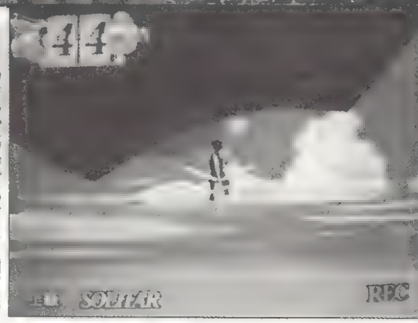


けっこう玉が散っているのがわかる（はず）。もう漕ぐしか!

下にあるのは1個。これを割ったら急いでクリフロックの大地へ。



クリフロックへ近づくと、大地の下にもバルーンがあることが確認できると思う。
それを確認したら、まず上のバルーンから割っていく。



ウィンズウッズの下に1個。遠くから確認しつつがいいだろう。

下側のバルーンを割ったらインダスターンの下へ。かなり下にきているので、そこから楽にバルーンの位置が確認できるはず。



インダスターンの大地の横にも1個。ルート探しが難しいかも。

問題はそこから上へ出るとき。小回りしすぎると低いところにあるバルーンが発見できなくなることがあるので、少し離れて、全体を把握してから割りに行くといいだろう。

パターン その3
や、やばいかも!
初めに気がつかないと…

その3だが、一見、その1のパターンに似ている。が、それは目の錯覚!同じかなと思いつつ近づいていくと…あれ、大地の手前に…ない!ってことが判明する!

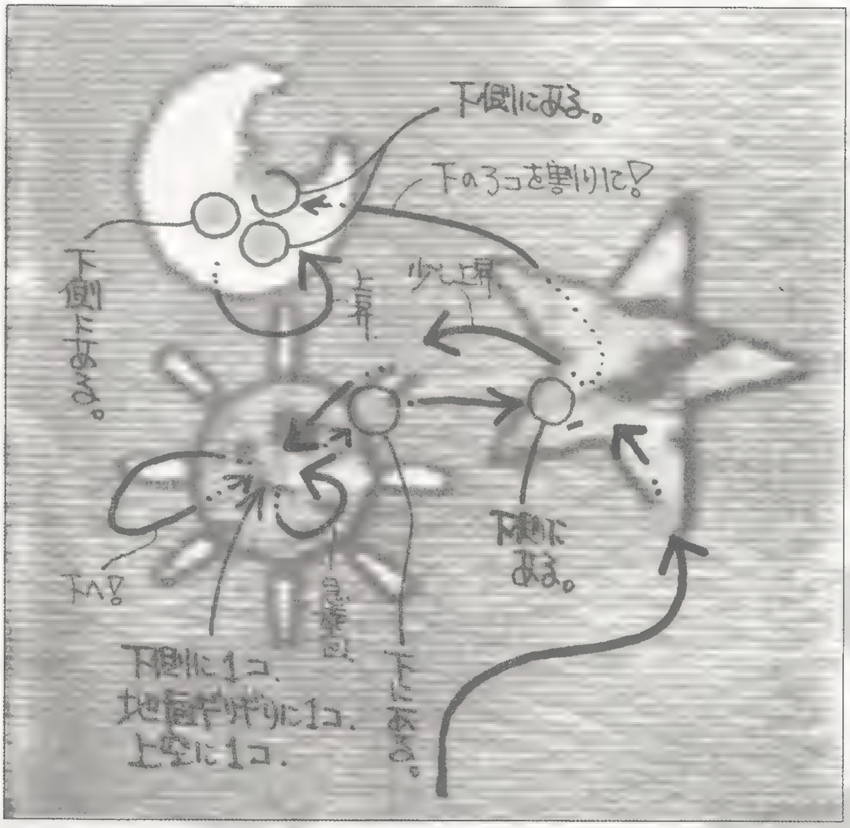
それがわかれば、ムム、気を引き締めねばと思えばOK。手前にあるように見えたバルーンは、手前ではなく、大地の上。少し大回りをしてあげれば割れる。それにより、中心部へ、そして外側へと動き、バルーンを割っていく。

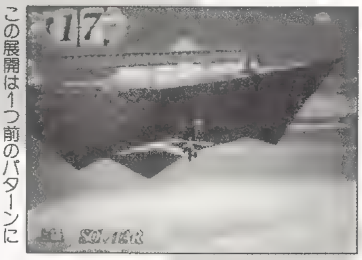
その1よりも大回りをしているって感じ。ここまではいいんだよね。問題はここから。



一見まとまっていそう…でもそこにはワナが…。

クリフロックの大地へ向かうと…大地の上に見えるほかは?そう下側にもあるのです。それもちょっと変なのだ!

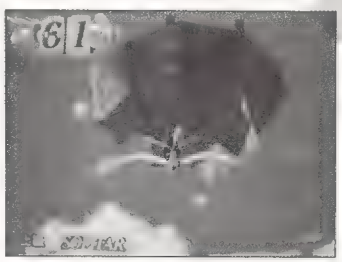




この展開は1つ前のパターンに近い。ここはまだいい。

大地の中心部に、たてに2個並んでいるのが見えると思う。これ、割りにくい。いっそ真上から垂直に落下すれば…それグッドな考え!それを実行したら、中心部の穴を抜けてそのまま下へ!するとなんとさらにその下に1個!これも割れれば時間短縮がかなりできるはず!

割ったら上昇に転じ、周囲を確認してインダスターンへ。



つらいのはこのあたりか。下にもあるので大ー変!



インダスターンの下側。この3個、小回り1回では割れない!

上昇しつつインダスターンの下側を見ると…3個もバルーンがある!よーしと思って小回りしつつ割りにいくと必ず1個は見失うので、1度は大回りすること。後は上だー!

パターン その4
きっつ〜い!
上に!下に!もう漕ぐしかない!

そしてその4。今回載せる中では一番つらい展開のものだ。その3に似ているが、さらに配置がバラけたという感じになっている。より速く漕がなきゃならない!そして距離も飛ばなくてはならない。

これだけバラけていると、1度のミスが「失敗」のエンディングにつながる確率をグーンと上げてくれる。多少時間がかかるかもしれないが、少し大回りをして、しっかりバルーンの位置を把握して飛ぶようにすること。あとは…正確な操作だね!

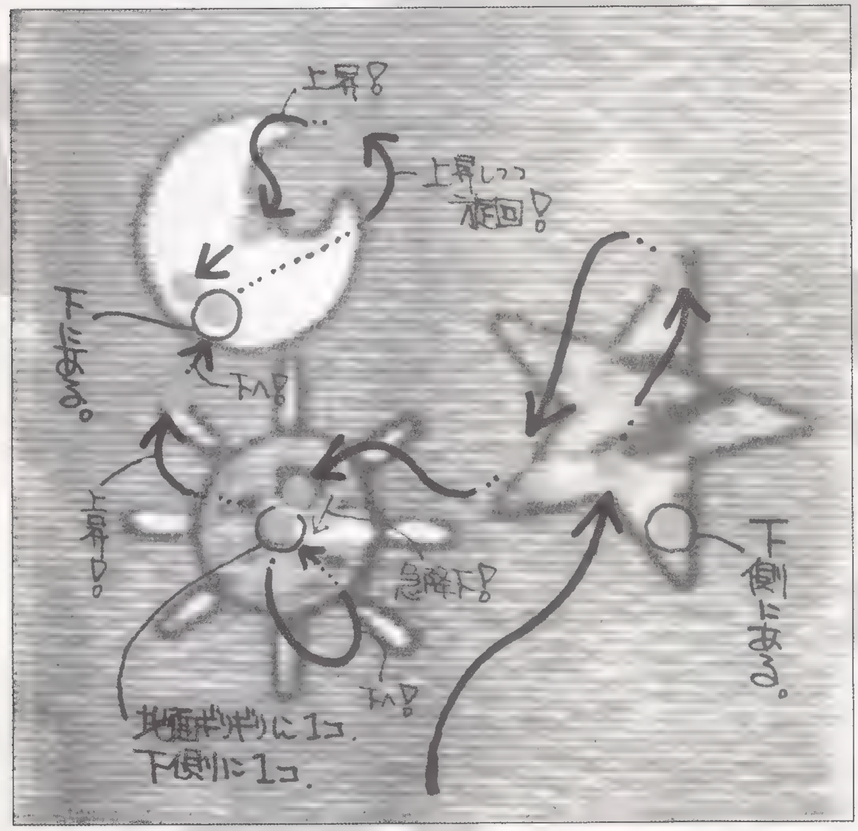


正面の奥のほうにも1個!ここもなかなか!

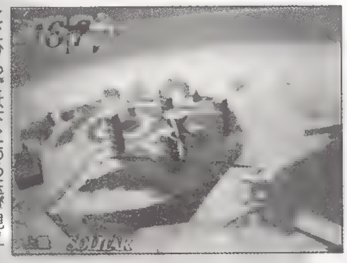


それほど下側にはないのだが、動く距離が出るパターンだ。

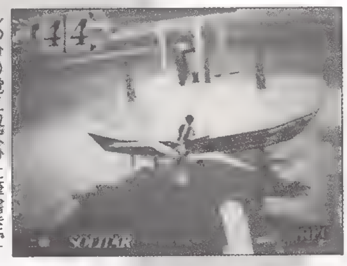
ウインズウッズの大地で気をつけるのは、奥のほうにもあること。



ウインズウッズでパターンを把握したら（クリフロックの下にもあるな!と確認!）まず大地の上にあるバルーンを割る。中心部にあるバルーンは、上からが楽になるぞ。



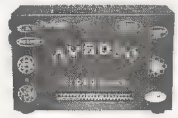
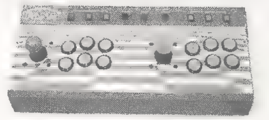
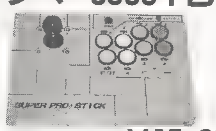
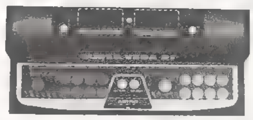
ここからでは下にある玉が見えない。知らないと…。



しっかり覚えればひと筆書きでいけるが…高さがライバル!

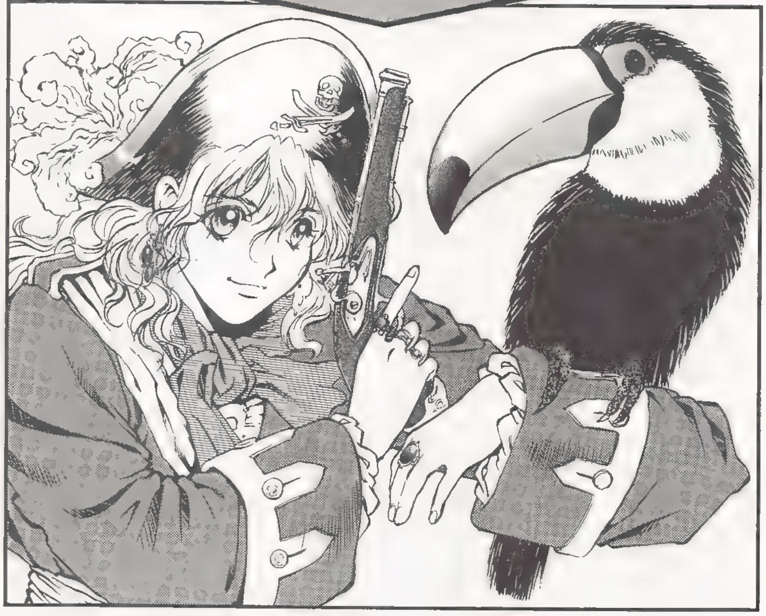
上を割ったら下へ。あとはいつも通りにインダスターンの下に回り、割って、大回りをしつつ上へ出ていけばいい（写真とマップで確認してほしいところ）。大丈夫かな?

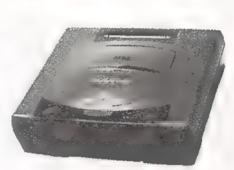
Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

PANA TWIN LONG  ￥38,000	シグマAV-5000  ￥26,000
PANA CUSTOM LONG  ￥34,000	シグマ-8000TB  ￥15,800
SUPER VEGA 21  スーパーストII対応￥65,000	ボードマスター(ボードA)  ￥48,000

レーザーディスク(ボックスに限り)買取りやっています。
ゲームグッズ関連、コミックその他買取りやっています。

NEO GEO新作ソフト 予約受付中



NEO·GEO CDZ	SEGA SATURN	NINTENDO64
		
TELにて特価	TELにて特価	TELにて特価

FAXサービスをご利用くだされば、最新の買取価格表が取り出せます!

〔アニメ・特撮物レーザーディスク高価買い取りします(BOX専用)〕

ゲーム関連・コミックetc.の買い取りもやっています。
詳しくは電話かBOX番号567892#へ。

〔家庭用ゲームソフト中古基板買い取りします!〕

特にプレイステーション・サターンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。必ず☎で確認してから送ってください。

〔中古基板・家庭用ゲームソフト販売します!〕

在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上、右記まで請求して下さい。御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか、安全便利な代金引換システムを御利用ください(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)。コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

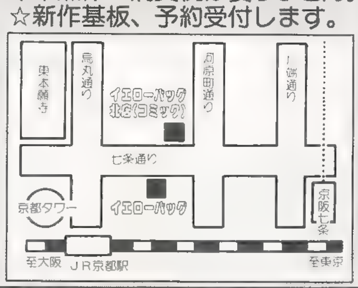
案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番品を押して最後に#を押してください」

基板を売りたいなら➡567899#
基板を買いたいなら➡567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら➡567891#
レーザーディスクなら➡567892#

案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押してください」 ➡□□□□□□
案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
コミック専門
TEL 075-343-3144
〒600 京都市下京区七条河原町
西入南側 KSビル1F
営業時間 12:00〜20:00
年中無休 消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報ＦＡＸでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。

アイレム
R-TYPE Ⅱ 10K
R-TYPE レオ 12K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
ガンホーキ 15K
ビジランテ・大工の源さん 各2K
カプセルインベーダー 48K
サンダーブラスター 12K
ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各22K
ボンバーマン 5K
四川省 2K
四川省 Ⅱ 5K
くっすんおよよ 5K

SNK
カイロスの館 5K
名人戦(将棋) 5K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 18K
業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
ガロウ2・ベースタ プロ・各1K

カプコン
戦国の野望 Ⅱ 5K
1942・ハルガス 各8K
ストリートファイター 18K
SF-Ⅱ 5K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
USネイビー 18K
戦場の狼 Ⅱ 25K
クイズ ＆ ドラゴンズ 5K
ハース 20K
マジックソード 18K
ナイツオブザラウンド 15K
天地を喰う 15K
天地を喰う Ⅱ 10K
CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応) 2K
ドギューン 10K
V-5 8K
フィグゼイド 8K
達人 4K

コナミ
グラディウス(電源H付) 35K
〃 〃 Ⅱ 35K
〃 〃 Ⅲ 25K
スーパーヘリ・コブラ (c) 8K
パロディウスだ 3K
クライムファイター 10K
〃 〃 2 12K
出たなツインビー 6
マーシャルチャンピオン 10K
ツタンカーム 35K
パンクショット 3K
学問のすすめ 3K
サーカスチャーリー 18K
モグラデッセ(テスト基板) 3K
GX ROMボード 格安

ジャレコ
プラスアルファ 28K
セイントドラゴン(天聖龍) 10K
スーチーパイⅡ(ロム) 2K
P-47エイシス 2K
湾岸戦争 2K
ゲーム天国 2K
メガシステムマザー 格安

セガ
脱子ちゃん雀荘 H付 10K
時の戦士 10K
フリッキー 28K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 10K
カルテット 2 16A 18K
ぷよぷよ通 5K
コラムス 3K
ムーンウォーカー 10K
ボナンザブラザーズS24) 10K
シャドーダンサー 8K
テディボーイブルース 38K
青春スキャンダル 25K
アップンダウン 38K
ワンダーボーイ (c) 5K
ロボレス 2001 10K
モンスターランド 12K
ハーニングライバル 20K
スタックコラムス、タントアール、コラムス 各3K
バーチャーファイター 12K
(コンボ用ハーネス付)

タイトー
スペースインベーダーCL 25K
クイックス 純正 18K
アルペンスキー 25K
ジャングルキング 25K
ドクタートッペル探検隊 6K
べんべろべー 18K
メイズオブフロット 5K
シーファイターポセイドン 18K
ファイティングホーク 3K
中華大仙 3K
功里金団 3K
バブルボブル 18K

飛翔鮫(F. SHARK) 5K
究極タイガー 8K
アルカノイド S付 5K
〃 リベンジー S付 8K
ヴォルフィード 3K
ダッシュ野郎 18K
フォーティ ラブ 10K
イクジーザス 12K
レインボーアイランド 28K
女三四郎 25K
アラビアンマジック 18K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック28K・ガンフロンティア30K・ミズハグ大冒険 8K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス6K・忍者キッズ7K・MJ-12 6K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 10K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K(大基板)

F2-Sub
クレヨンしんちゃん．クイズHQ．クイズ人生劇場．ゆうゆのクイズ．クイズクエスト．地球防衛軍．栄光の甲子園．トキメキチャート．ファイナルブロー． 各1K

F3-Subカートリッジ
ダライアス外伝 3K
バブルシンフォニー 2K
エレベーターAcリターン 2K
パズルボブル2 2K
アッカンベーダー 2K
逆鱗弾 2K
一也、各種格安 F3マザー特価

デコ
空手道・ロボコップ 各10K
ダークシール 12K
〃 〃 2 15K
ロボコップ 2 18K
スクランブルエッグ 18K
ウルフファング 18K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K
ファイターズヒストリー 4K
プロゴルフ・テニス 各5K
マジカルドロップ 3K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
ドッチボール 3K

ニチブツ
アームド エフ 5K
テラクレスタ(FM音源版) 10K
五目ならべ(連珠) 5K
ハイホー・ハイホーⅡ 各1K

UPL
シュトラール 8K
ムスタング 8K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 5K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 8K
アトミックロボキッド 8K

テクモ
アルゴスの戦士 18K
スターフォース (c) 10K
ワールドカップ 90 3K
カンディーラー 5K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K
ボンジャック 18K
がんばれギンくん 5K

ナムコ
ナムコクラッシクVol1 15K
〃 〃 Vol2 35K
コズモギャングパズル 3K
アサルト パネル付 38K
パックマニア 15K
ドラゴンセイバー 28K
妖怪道中記 10K
ワールドコート 8K
マッピー 25K
ギャプラス 18K
ドルアーガの塔 38K
リブルラブル 28K
エメラルディア 3K
F/A 10K
スーパーワールドコート 3K
グレートスラッガー'94 2K
ニューラリーX (c) 15K
ニューマンアスレチック 10K
ゼビウス 15K
ディグダグ 10K
ギャラガ 10K
パックギャル 15K
ギャラクシアン (c) 10K
スーパーワースタ 95 3K

その他
サボテンボンバース 10K
パイプドリーム 5K
ウルトラマン・クラックス 各2K
ミスターDO (c) 3K
五月陣戦 5K
F1グランプリ Ⅱ 3K
スカイスマッシャー 3K
ポラックス 3K
SDガンダム 2K
ソニックウイングス 8K
ブレイゾン・オーマイガー 各2K
Mr.Do ユニコーン 12K
Mr.Do ワイルドライド15K
ジャンピングジャック 18K
ファイアーバード(c) 18K
カンガルー 25K
ニュージグザグ 10K
戦国エース 15K
上海 3K

-珍品・逸品-
ハーディ 12K
ボレンチ 28K
キャプテンスタントマン18K
シルバーランド 38K
ペラチャン 48K
フェニックス 15K
Qバート (c) 28K
ムーンクレスタ (c) 18K
銀河帝国の逆襲 (c) 18K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、６K
アイドル麻雀放送局、ファンクラブ夏物語，麻雀フライテー．ビタミンC，ズームイン 雀師，麻雀大予言，ねるとん紅鯨団，各1K 早くやってよ，麻雀学園，七次元の妖精，グッとE雀，殺人事件 大人の麻雀、各2Kトリプルウォーズ，クラブ90，極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 各3K スーパー0禁版 10K スーパーリアルⅢ4K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルV5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(３画面)		38K©
サンダーブレード	(a)	12K
アフターバーナー Ⅱ	(a)	15K
ギャラクシーフォースⅡ	(a)	25K©
ストライクファイター	(a)	28K©
ウィニングラン９１	(a)	15K©
ウィニングラン鈴鹿	V21(a)	38K
スターブレード	V21(a)	38K
エアーコンバット	V21(a)	38K
ソルバルウ	V21(a)	38K
ギャラクティツク ストーム		38K©
ナイトストライカー		38K©
スーパーチェイス		38K

V21シリーズは、電源、ジョイステツク付属、基板のみの場合各28K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意 ©印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールＢＯＸ用の中間ハーネスは２Ｋ増しです

他社のコントロールＢＯＸにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで５％～８％の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が１Ｋ加算されます。送料は１万円未満の注文のみ１Ｋ。１万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※ＣＯＭＢＯ ＡＶ専用の中間ハーネスは２Ｋです。

分割払い(頭金なし)始めました 詳細はお問合わせ下さい。

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(ＪＡＭＭＡ規格コネクター)＋ＪＡＭＭＡハーネスをサービス

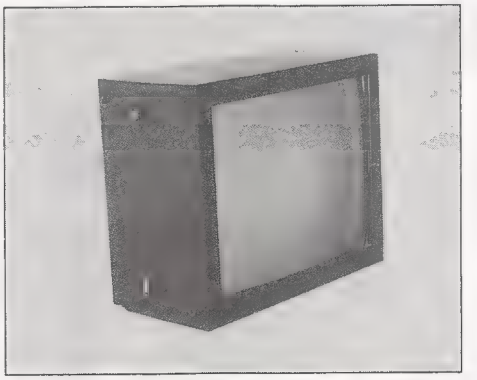
バーゲン情報もEYENET情報FAXで取り出せます

☆初心者大歓迎☆ SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

定休日 日曜日(祝日は営業します)

18インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別



25インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇25インチ フラットスクエアブラウン管
◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇新品 定価¥88,000 (1年完全保証)税・送料別
中古 定価¥48,000 (程度上)税・送料別

18インチモニター+コンボAVセット

¥65,000(税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

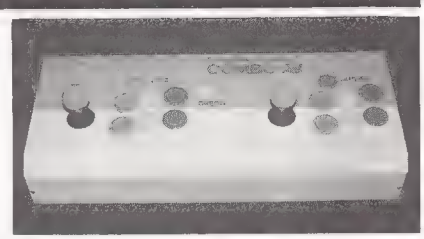
●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。

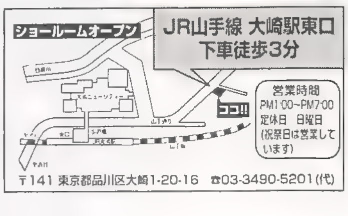


映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル

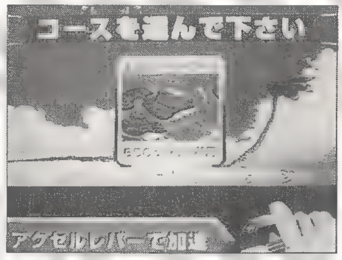
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも………
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

素早い体重移動でインを突け！

©㈱ナムコ

今回はスタンダードコース編。ここでしっかり体重移動を覚えてエスキパートコースに挑むぞ！

担当：ずるずる



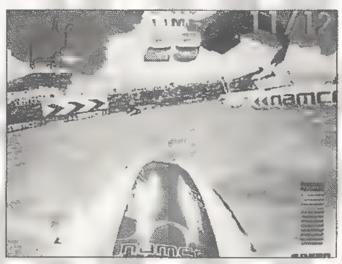
上位ゴールを目指してアクアジェットのスタンダードコースを走るわけだが、もうコントロールのほうは大丈夫だろうか。軽くそのことについて触れてみたいが、手前にハンドルを握ってアクセルレバーを引けば動き出すのだが、曲がるときは左右に切れないハンドル部分でターンをするのではなく、足をのせている部分を中心にして左右に体重移動をすることで（ハンドル部分で左右に倒すのはフォロー）コントロールしていく。大丈夫かなそこのところ！



スタートしたら少し右へ。そうしないと前の選手と接触するぞ。

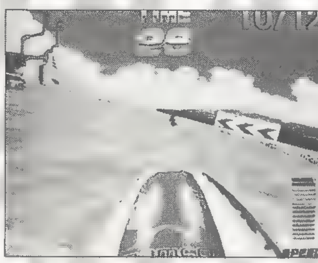
それがOKならゲームスタートだ！

レバーを思いきり引きスタートースタートしたら最初の右カーブに入るべく、少しずつ右へ寄っていく。ただしインではない。ミドルより少しインに入ったあたりまでだ。



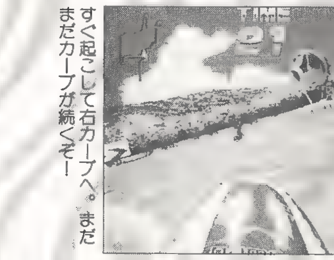
まず右カーブ。ガンと倒してすぐ起こす。そして左カーブへ。

早めに倒し込んでいき、インへ。傾けつつ水上をドリフトしながら右カーブを通過。すぐ中央に戻し、左へ傾ける。



早く起こせられれば安全に左カーブに入れる。ガンと倒すぞ。

次のカーブは素早く切り返し（傾きを逆に！）左へ。インを通過したらすぐ起こして次の右カーブのために右へ傾けていく。素早くだ！



すぐ起こして右カーブへ。まだまだカーブが続くぞ！

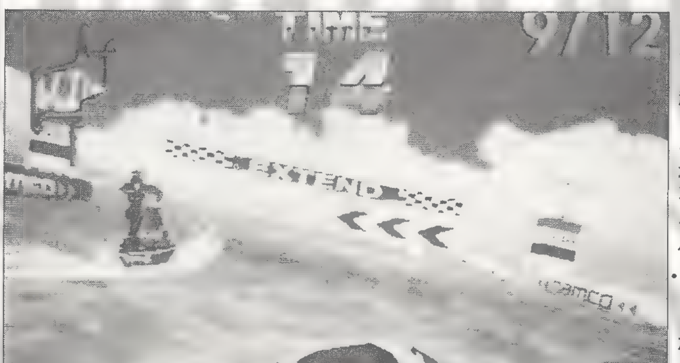
曲がりすぎないように気をつけながら倒していき、そしてその次の左カーブへ。



そして左カーブ。岩の下を抜けていく。今まで通りでOK！

この左カーブのインは暗い。岩がオーバーハングしているためだが、風景が違うだけでカーブの質自体は変わらない。

早い時期から傾けていくことでインを必ずキープして抜け、すぐ起こして右カーブへ。



左に曲がりつつチェックポイントを通過。その先は直線だぞ！

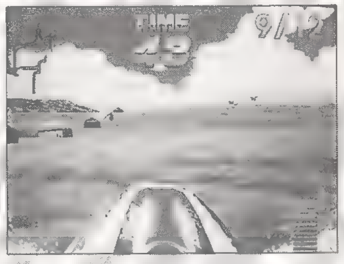
短い間隔の中でこれだけカーブがあると、ちょっとした気の緩みで少しずつズレが生じ、後半のカーブでどんどんふくらんでくることがあるので注意したい。



そしてまた右カーブ。ここまで遅れずに来られたかな？

この右カーブを抜けたらチェックポイントが見えてくる。そこにもカーブがある。左へ曲がっていくので、ここもしっかりインを突いていく。

チェックポイントを抜け、左カーブのインを突いたらしばらくストレートを走る。が、ここは波が発生しているので、これに負けないようにしっかり真っすぐ走れるようにしていく。この波による影響はないが、視野が悪くなるので、ここで安定させる場合は、方向感覚がなくならないように気をつけたい。



直線なのだが、波が!かまわず直進あるのみー

この波を越えれば270度ターンへ。

少しずつインへ寄っていく。



さあ270度ターンへ!少しずつインへ寄っていこう。

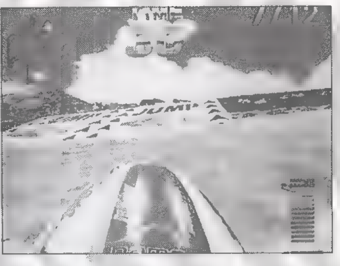
270度ターンの抜け方だが、アウトからインに入るよりは、最初からインにいて、そのままインを抜けていくほうが楽に走れる思う。



右へ倒しっぱなしで270度のターンをしていく。

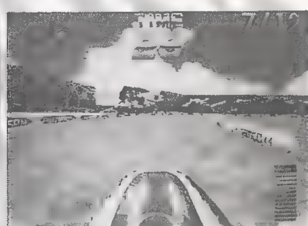
インに入りすぎることもあるだろうが、そういう場合は少し起こしてやれば(難しいけど)いい。

イン=イン=インで抜けてジャンプ台へ!

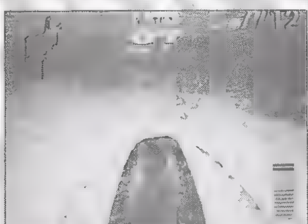


270度のターンを終えるとすぐジャンプ。曲がりすぎるな!

270度ターンを抜ける際、できれば1発で真っすぐ走れるように起こす。そのときのコツは、早めに起こしつつ調整していくこと。



ハンドル部分を持ち上げつつ着水すると潜らない。

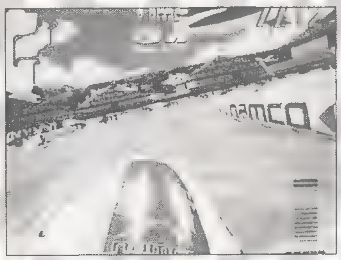


何もせず着水をするとこのように潜る。真っすぐ進んでいるかな。

直進状態でジャンプをしたら着水へ。ハンドルを起こせば潜らずに走れるぞ。

潜ると方向がわからなくなることがあるので、潜る場合はマシンを中立状態にさせておくようにする。もし曲がったままならカウンターを当てる要領で調整し、浮上するようにしたい。

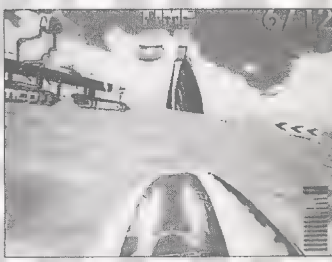
右寄りを走りつつ次の右カーブへ。早めに倒し始め、インをキープしていこう。



しばらく直進したあと右カーブへ。遅れるな!

右カーブを抜けたら右寄りを走り、次の左カーブへ。

次のカーブはかなりきついカーブ(左)だ!そのため、早い時期からインへ(アウトから)入っていく。



左カーブへ。早めに倒していかないとアウトへふくらむぞ!

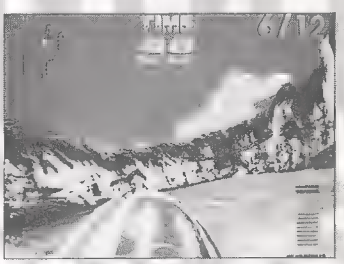
早くから倒していくことでインをキープ。そしてふくらむのを抑える。インをキープできれば全開のままで曲がり切れるぞ!

曲がったら大ジャンプ台へ。



大ジャンプ台へ。右寄りを走っていればそのままジャンプへ入る。

このジャンプ台、でかいために先が見えない。この先は90度曲がる右カーブ。これを忘れずにジャンプしながらも右へ曲がっていく。



ジャンプする直前から右へ!そうすればふくらまずに曲がれる。

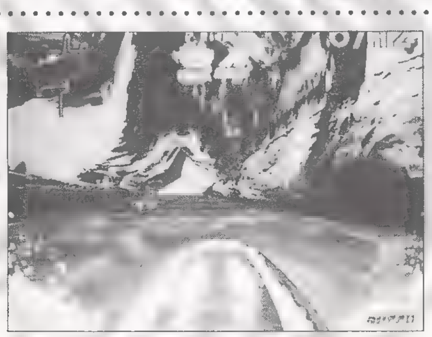
右寄りから入れれば、ジャンプするまで真っすぐ走ればいい。もし左寄りにいたら斜め右へ進みつつジャンプ台を登り右へ!空中でも右へ倒し、着水後も右へ倒し、曲がる。

かなりとぶので油断をしていると曲がり切れなくなるので注意したい。

すぐ起こしてその先のストレートを走る。すると洞窟へ。

この洞窟を抜けると…そう、思いっきり落ちる滝へ!

いっくぞ~!

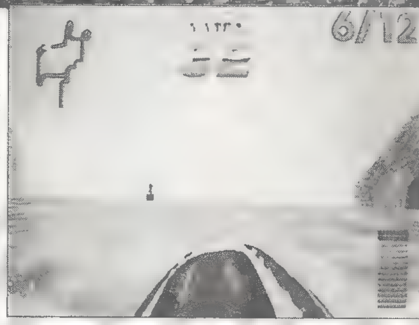


洞窟を抜けるまで真っすぐ走ればいい。その先は滝だ。

とにかく真っすぐ走り、どんどん加速！洞窟を抜けたら滝だ！

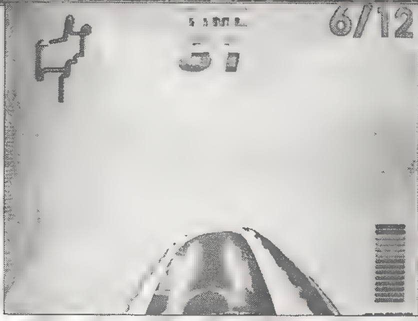
滝の先は思いきり落ち込む。そのため、思いきりジャンプすることになる。

この近辺は、その滝から出る水しぶきのせいで先が見えにくい。この先は左へ曲がっているぞ！



なんかモヤがかかっている中へ。滝をとび落ちるぞ！

ジャンプをしたら左へ！ドシャーン！と着水するのだが、このとき潜ると全然方向がわからなくなる。でもちゃんと左へとんでいればその危険から回避できるぞ！



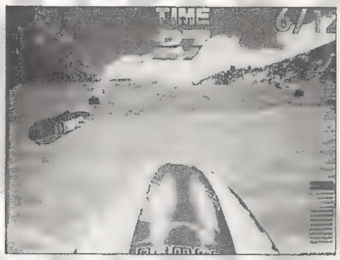
ジャンプに入ったら左へ倒し、左カーブを曲がっていく。



ドッボーン！水中へ！おっ！目前にお魚さんが！左へ！

潜りつつも左へ。浮上すると目前に波！すぐ体勢を戻し、ここのストレート部分では、とにかく真っすぐ走れるようにする。

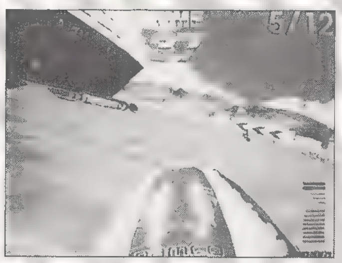
この波のせいで先が見えない。でもこの波が終わるまでコースはストレートのままなので気にせずに走ればいい。ただその先には左へUターンするカーブが待っている。



浮上すると目前に波が！コース通りに真っすぐ走ればいい。

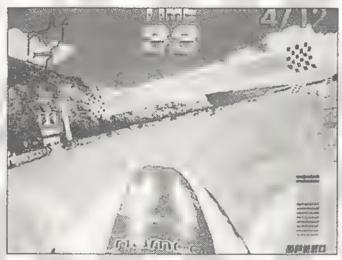
そのため、波を越えつつ少しずつ右へ寄っていく。Uターンするカーブが近づいてきたらインへ入る準備へ。

かなり手前からインへ。Uターンをするため、右へできるだけ寄っておく。

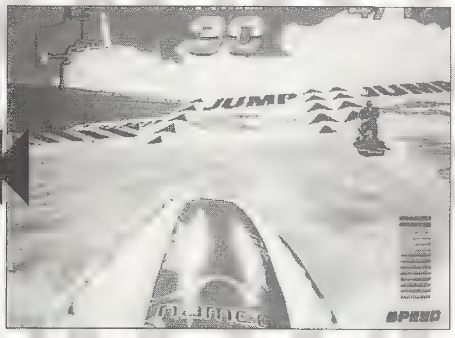


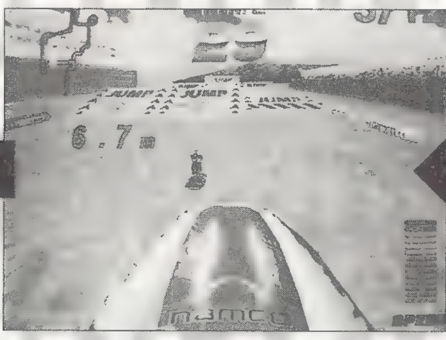
左へのカーブへ。ここはUターンするところ。アウトからだ！

早い時期から倒し始めインへ―クリッピングポイントへ到達するときには、向きが出口の方向になっていること。



Uターン後、すぐ右へ。するとジャンプコンテストへ！



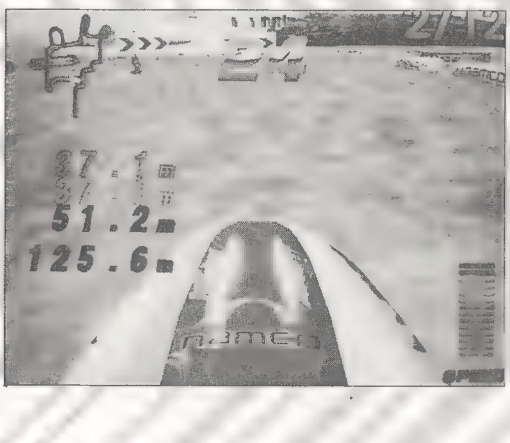


全開のままUターンをしたらすぐ右へ倒し返してジャンプコンテストの区間へ。

さてここのジャンプコンテスト部分は、コース幅は広いのだが、ジャンプ台は3つに分かれていてその左側の2つのところを通らないとジャンプができない（一番右の台はガードされている）。

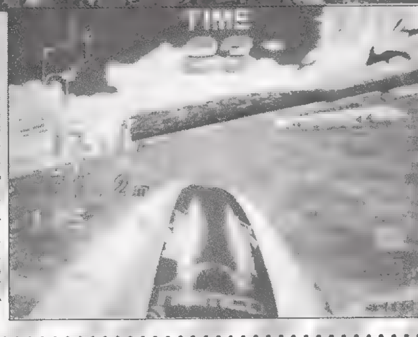
それを忘れずに走るが、ここは3つのジャンプをした距離を合計したものでコンテストが行われるので、できれば距離を出したい。となるとチェックしたいのはそのコース。

とにかくとびたい！というのであれば、3つあるうちの真ん中を通るしかない。そこを通れば一つだけ大きなジャンプ台が設置されているので、距離を出すことができるのだ。



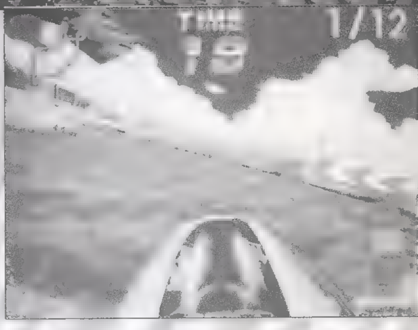


ジャンプを成功させるコツは、その手前の右カーブを少しふくらみ、すぐミドルへ入れるようにするといい。そのあとすぐ体勢を直し、直進状態にすれば楽にとべるぞ！



3つのジャンプを終えたらすぐ右へ倒す！

コンテストのあとはすぐ右へ倒し、右カーブへ。
ミドルからインへ一インへ入ったらすぐ起こし、すぐ逆へ倒していく。

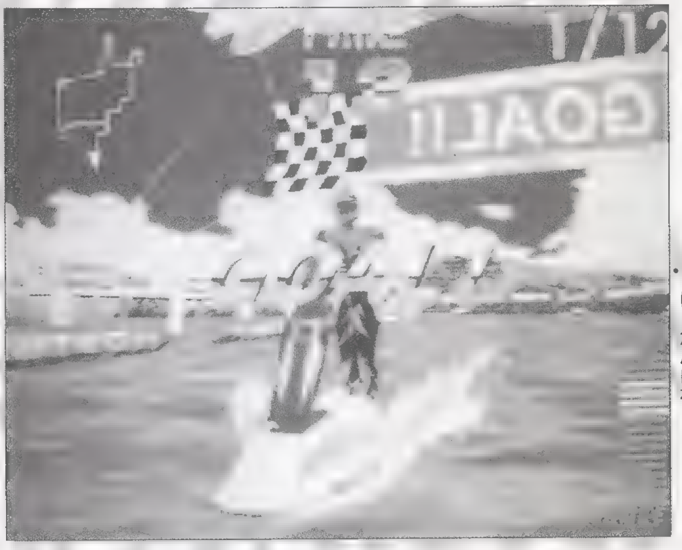


右へ倒したと思ったらすぐ左へ倒し込まないと間に合わない！

これは右カーブの先にすぐ左カーブがあるため。かなり早めに起こさないと左カーブのインに入れない！
ガァン！と左へ素早く倒し込み、左カーブのインをキープしたら、体勢を戻して残るストレートを爆走すればゴールへ一直線だ！
早く直進状態にできないと加速ができず、後続のライバルに抜かれることも！気をつけたいところだ！
無事ストレートを走り切れば…ゴールだ！



左へターンすればあとはストレートのみ。ゴールへ！



しっかりインを突いてターンをして上位を狙おう！

コツは…慣れるのみ！

1周のみで行われるレース（エキスパートコースでも同じ）なので、2周目がない分楽に思えるが、その分距離が長いので、覚えるのが大変！
クリアをする、そして上位を狙うのならやはりコースの暗記は必要最小条件だ！それができればあとはカーブとカーブの間の距離や、どこに何のイベントがあるのかがいつでもわかるようにしておく。
あとはしっかりしたラインを作っていけばいい。
早めに倒し始め、そして必ずインをキープする。これが目標。それが達成できれば全開のままでコースを走り切ることができるぞ！
あとは1位ゴールを狙うだけ！がんばれ！

舞台裏ではスモーカー!byスーさん

ラスブロ メディア対抗戦IN新宿ジョイポリス

TM

話題の新宿高島屋で第3次東京抗争勃発?

担当:デカ夫



[illegible]

恋する2人の楽園、新宿ジョイポリス

新宿駅南口で待ち合わせした2人。話題の新宿高島屋タイムズスクエアに赴く人混みをかき分けて、ジョイポリスへ向かう。ちなみにジョイポリスはタイムズスクエアの10階。[illegible]

●ビバ!タイムズスクエア

JR新宿駅南口を出て正面左に見える巨大な建物が新宿高島屋タイムズスクエアだ。10月4日にオープンしたばかりのこのデパート、とにかくめっちゃデカイ!ジョイポリスの他にも、東急ハンズやHMVなどの大型専門店も展開しているので、ウィンドウショッピングだけでもかなり楽しいぞ。伊東に行くならハトヤ、新宿行くならタイムズスクエア&ジョイポリスで決まりだ!

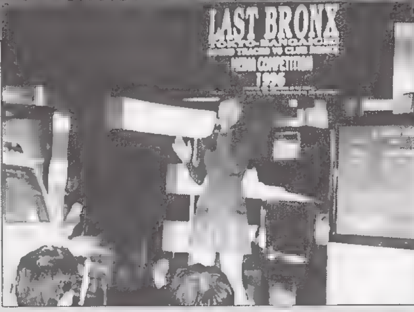
LAST BRONX TOKYO-BANGAICHI MEDIA COMPETITION
1996 10.19
TOURNAMENT RESULT

- グレートサターンZ(MYCOM)
- サターンマガジン(ソフトバンク)
- ファミ通(アスキー)
- サターンFAN(徳間書店)
- 電撃王(メディアワークス)
- 電撃SEGA EX(メディアワークス)

- セガマガジン(ソフトバンク)
- マイコンBASICマガジン(電波新聞社)
- ゲーメスト(新声社)
- サターンスーパー(宝島社)
- (勝)ゲーム少年(角川書店)
- 寿現夢(リクルート)

WINNER
グレートサターンZ(MYCOM)

[illegible]	グレートサターンZ
[illegible]	ゲーメスト
[illegible]	電撃SEGA EX



これが噂のLISA LIP。マジで歌はうまい！

●このイベントは"LAST BRONX TOKYO BANGAICHI～SOUND TRACKS VS CLUB REMIX～"というCDの発売を記念したもの。
このCDはラスブロのサントラに、m.c.A・Tのデビューシングルをプロデュースした富樫明夫氏など、その筋の著名人によるリミックスをプラスしたアルバム。その5曲めに入っている"オネ・ガ・イ"という歌のボーカリストがLISA LIP。意味深な芸名っぽいが、わりとイケてる娘だったぞ。

ラスブロ メディア大会

[illegible] なり時間 [illegible] に [illegible] 後半か [illegible]
[illegible] イベントのオープニングは [illegible] LISA LIPによるラ [illegible]

[illegible] LISA LIPの [illegible] わったところで、司会の [illegible] 2本先取。[illegible] また [illegible] ではなく [illegible] の場合は代表者同士で決するというもの。[illegible] による [illegible] チームはフ [illegible] のめ [illegible] GYUがショ [illegible] アティトシかタロサワと [illegible] しかしこの大会はなぜかジョー、オヒサワの出場者が [illegible] リサーを [illegible] な展開 [illegible]

[illegible] 行くことにする。結果、GYUとヨーコ、アティトシとジョーとなった。
先鋒戦。GYUはヨーコの [illegible] シュをガードで耐えて、カウンターカッティングエルボーで [illegible] GYUが勝利した。

[illegible] は前者は根 [illegible] 後者がカッ [illegible] ディングエルボーと狙いがはっきりとしているキャラ。しかし男性キャラ中"最強"と呼ばれるジョーにあと一歩かなわずアティトシの負け。これでイーブン。勝負の行方は代表者戦に持ち越された。
代表者戦はGYUに対するヨーコのリターンマッチという形となった。ワリと自信ありげなGYU。しかし結果は [illegible] でGYUの完敗に終わ [illegible]。敗因はこちらの攻めをことごとくカウンターPで止められて [illegible]
本誌攻略の成果を計る絶好の機会だった今回のメディア大会。準優勝という結果についてはいろいろと思うところもあるが、LISA LIPと握手したっつ～ことで良しとしよう（脳内革命）ー



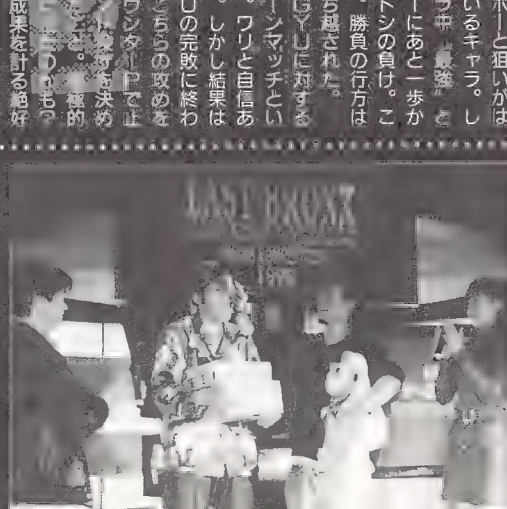


MODEL2の最高の金属感"METAL"出現！

以前紹介したボーナスキャラクター"GRAY"。石像のような質感のこのキャラクターにもうひとつのバージョンが存在した。
その名は"METAL"。銀色に輝くボディ。モノクロページで残念だが、MODEL2史上、最高の金属感を実現したこのキャラクターをぜひ自分の目で確かめてみてほしい。

●出現条件
1、基本キャラ8人+REDEYEでクリアした筐体が稼働開始から100日以上経過していること。
2、1の条件を満たしたうえで、GRAYの出現条件をクリアすればMETALがボーナスステージに出現する。





元祖 秋葉原の基板屋

基板高価買取価格リスト

インスト・取説付　1K＝1,000円

《アイレム》
ロードランナーI～IV……各15K
R-TYPE……5K
R-TYPE II……8K
R-TYPE LEO……10K
アンダーカバーコップス……12K
海底大戦争……15K
最後の忍道……15K
イメージファイト……10K
X マルチプライ……10K
リーグマン……15K
ボンバーマンワールド……12K
剣豪……4K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

《SNK》
ループレバーのゲーム(P付)30K～
サイコソルジャー……60K
アテナ……15K
ASO……10K
MVSシリーズ……13K
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)

《カプコン》
エグゼドエグゼズ……25K
ガンスモーク……13K
闘いの挽歌……13K
ロストワールド(P付)……95K
ひげ丸……13K
D&D(サブ)……25K
D&D 2(サブ)……TEL
パワードギア(サブ)……10K
エイリアンVSプレデター(サブ)…20K
ワンダー3……25K
ストリートファイター……10K
ストリートファイターII……3K
ストリートファイターIIダッシュ……4K
ストリートファイターIIターボ……4K
CPシステム基板高価買取(TEL)
CPSIIサブボード高価買取(TEL)

《コナミ》
グラディウス(バブルボード)……20K
グラディウス(ROMボード)……TEL
ライフフォース……30K
サラマンダ……22K
グラディウスII……15K
グラディウスIII……20K
ゼクセクス……15K
A-JAX……18K
悪魔城ドラキュラ……35K
サンダークロス……15K
サンダークロスII……13K
ときめきパズル玉……TEL
ツインビー(バブルボード)……20K
ツインビー(ROMボード)……TEL
ミスティックウォーリアーズ……18K
バトランティス……25K
M.I.A……25K
魔獣の王国……28K
マーシャルチャンピオン……5K
シンプソンズ……7K
バイオレントストーム……15K
バッキーオヘア……8K
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)
※コナミGX基板高価買取(TEL)

《ジャレコ》
シティコネクション……15K
忍者くん 2……10K
サイキック 5……17K
ぶたさん……15K
バルトリック……20K
メガシステム32ボード高価買取(TEL)

《セガ》
ファンタジーゾーン……13K
アッポー……10K
ロボレス2001……10K
エイリアンシンドローム……15K
SDI(純正P付)……65K
バレット……TEL
ピットフォールII……17K
ゴールデンアックス……5K
ゴールデンアックス 2……20K
ゲイングランド……40K
スペースハリアー高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)
※セガST-V基板高価買取(TEL)

《タイトー》
バブルボブル……15K
レインボーアイランド(EXOK)……15K
レイメイズ……20K
ライトブリンガー……12K
影の伝説……10K
黄金の城……15K
ナイトストライカー(PCB)……35K
プリルラ(メイン込)……25K
ガンフロンティア……25K
ライディングファイト……15K
アラビアンマジック……12K
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
※F3マザーボード高価買取(TEL)

《デコ》
ザビガ……25K
B-ウイング……25K
トリオTHEパンチ……22K
ナイトスラッシャーズ……20K
グレートラグタイムショー……17K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)

《ナムコ》
ベラボーマン(ボタン付)……60K
フェリオス……30K
ファイネストアワー……35K
ホッピングマッピー……TEL
F/A……8K
マッハブレイカーズ……17K
アウトフォクシーズ……15K
タンクフォース……10K
※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)

《日物》
ムーンクレスタ(純正)……20K
クレイジークライマー(純正)……40K
フリスキートム……40K
子連れ狼……30K
※日物レトロ基板高価買取(TEL)

《任天堂》
ドンキーコング(純正)……30K
マリオブラザーズ(純正)……13K
スペースファイアーバード……25K
※任天堂レトロ基板高価買取(TEL)

《その他》
首領蜂……20K
クラッシュローラー(純正)……18K
コロスケローラー……18K
エクイテス……25K
リバーパトロール(純正)……40K
その他オルカ基板高価買取
スターフォース(純正)……13K
アルゴスの戦士……12K
ソロモンの鍵……15K
鮫!鮫!鮫!……15K
ジャンプバグ……20K
セーラームーン(全て純正)……25K
ガンバード……8K
クレイジーコング(2含む)……10K
豪血寺一族 2……9K
豪血寺一族外伝……15K
マジンガーZ……10K
ツインイーグルII……15K
ミュータントナイト……20K
ゴジラ……4K
ガンダーラ……10K
大江戸ファイト……7K
富士山バスター……5K
ジャッキー チェン……13K
ナックルバッシュ……10K
アウトゾーン……5K
サンダードラゴン 2……15K
レジオネア……7K
ゼロチーム……6K
疾風魔法大作戦……7K
ハイパーデュエル……7K
ノストラダムス……9K
アークエリア……18K
ウルトラ警備隊……15K
ハチャメチャファイター……10K
ノバ 2001……15K
バイパーフェイズ(NEW)……20K
バトルガレッガ……28K

「Super Nintendoソフト」「Jaguar本体」「Genesisソフト」等の海外ソフトを基板コーナーにて買取を始めました。
※郵送での買取は行なっておりません

その他の基板も高価買取します。TELにてどうぞ!

●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
●コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。
●買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。

GENESIS 冬の目玉タイトル 大量入荷!!

ソニックの新作が海外のみで登場!
ソニック3Dブラスト
¥7,980



傑作タイトルの続編が満を持して登場!
ベクターマン 2
¥7,980



月刊 最新入荷ソフト速報

SS

人気アーケードゲームが完全移植!
アルティメット モータルコンバット 3……¥7,200
恒例シリーズの97年版が早くも入荷!
マッデン NFL'97……¥7,200
3人のドワーフが主人公の最新横スクロールアクション!
スリー ダーティー ドワーフ……¥6,800

Genesis

アーケード版よりも進化したUMKが登場!
アルティメット モータルコンバット 3……¥8,800
往年の名作が5in1で登場!
ウィリアムズ アーケード グレイテストヒッツ……¥7,200
レンダリングされたキャラクターが滑らかに動く最新アクション!
バックス バニー イン ダブルトラブル……¥6,800
ゲップやオナラで敵を倒していくオゲレツアクション
ブーガーマン……¥6,800
マッスル ボマーが海外のみの移植で登場!
サタデイナイト スラムマスター……¥7,200
あのハローパックマンがジェネシスにも登場!
パックマン 2……¥5,980
後期MDソフトの名作を海外版で!
コミックスゾーン……¥6,980

S-NES

あのパワーレンジャーがレースゲームになった!
パワーレンジャー ZEO バトルレーサーズ……¥8,800
新要素も追加されたUMKが遂に入荷!
アルティメット モータルコンバット 3……¥8,800
移植度はかなり高いコンピレーションソフト!
ウィリアムズ アーケード グレイテストヒッツ……¥7,200
新しいフューチャーも加わったミズ パックマン!
ミズ パックマン……¥6,800

3DO

映画でおなじみのキャスパーがアクションアドベンチャーになった!
キャスパー……¥6,800

GAME GEAR

アイアンマンが主人公の最新アクションが入荷!
アイアンマン X-O マノウォー イン ヘビーメタル…¥5,980
X-MENシリーズの最新作が早くも入荷!
X-MEN MOJOワールド……¥5,200
国内未発表タイトルが遂に入荷!
ソニック トリプル トラブル……¥5,200

GAME BOY

名作アーケードが2in1で遂に復刻!
スーパーブレイクアウト／バトルゾーン……¥5,200
移植度もなかなか高い良質ソフト!
アステロイド／ミサイルコマンド……¥4,980

ここに来ればPLAYできる

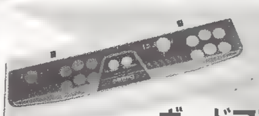
"KILLER INSTINCT"も入荷しました

★KILLER INSTINCT 2
★UMK 3
ロケーション中!!

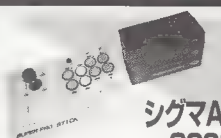
ゲーム改造ツール特価販売中!!

サターン用 プロ アクション リプレイ
プレステ用 プロ アクション リプレイ
スーファミ用 X-ターミネーター2 サスケ
価格はTELにてお問い合わせください
どこよりも安いです!

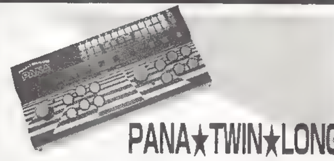
コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



NEW ボードマスター
(シンクロ連射内蔵)



シグマAV5000
&8000ターボ



PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

格闘ゲームの最終兵器

SUPER VEGA 21



アストロパネル8ボタン仕様
●16ボタンが独立連射ON⇔OFF可能
●同時押しボタン設定自由

¥CALL

「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」「ゲームウララ」
高価買取再開しました。詳しくはTELにてどうぞ!

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価

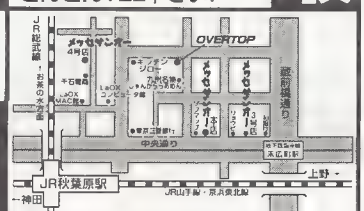
不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

買取

営業時間
月～木　10:30～20:00
金・土　10:00～20:00
日・祝　10:00～19:30

ゲームフリークのオアシス
メッセサンオー本店
基板販売事業部 〒101東京都千代田区外神田3-14-8

☎03(3255)3453
FAX.03(3255)3455



まずは関東近辺のレベルを探索

キャサ夫のどんな感じ？

とうとう始まったVF3の組み手。とりあえず、千葉と長野のレベルを報告だ！

そろそろ本腰で稼働し始めたVF3。VF2から考えると、すべてが一転し、意外に手まどっているんじゃないかな?とまあ、そんな状態でイベント組み手のほうも本腰で始まったぞ。

今回は組み手初イベントとなる千葉県、長野県を紹介しよう。

とりあえず小手調べ アミューズメントプラザ KIDS

10月13日千葉県は市原市五井にある「アミューズメントプラザKIDS」でVF3開幕イベントが行われた。

とりあえず、VF3の初イベントだけあって、みんな取っ付きづらいらしく、2並みの参加者はいなかったが、やはりVF、オレがオレがと言わんばかりの強者が意外に集結したのだ。

が、一つ気になったのは、プレイヤーの年齢層。VF自体、プレイヤーの年齢層はわりと高く、都心ではサラリーマンが多く、地方に移ると20代前半の怖い「あんちゃん」たち（ヤンキーとも言う…）が中心となっていた。

それから約1年、VF2が発売され、見た目のインパクトの強さ、分かりやすいゲーム性から10代の若者が増え、ここでポリゴン格闘ブームを迎え、VF人口数的に大爆発をしたのだ。

で、今回の3が発売。初のイベントでは、さらに若者（小学生から中学生、高校生）がかなり増えたと感じられたのだ。

実際VF2時代から考えると、全盛期後半いたるところでちびっ子ジャンキーが出没し、異様な強さを見せていたのは事実。これは、VF1よりもVF2での空中コンボ、闘いに用いられるコマンド入力の正確さ、つまり、どれだけ器用になおかつ正確にコマンド入力ができるかがVF2では問題となった。それがストⅡから対戦の世界に入ってきた若者なら、なおさらおあつらえむきというわけだ。



五井駅から徒歩１分にあるアミューズメントプラザKIDS。

千葉での成長の仕方とは…

今回は3初のイベントだということで、組み手でのレベル、テクニックなどを紹介していこう。

まずは使用キャラ。やはり、3が発売されて間もないせいなのか、わりと強キャラとなる（扱いやすい）アキラ、ジャッキー、サラ、カゲが多い。

基本的な闘い方も、ほとんどがVF2の延長上となり、3が売りとしている「エスケープ」は、あまり活用されていない様子。これに関しては、まだ発売から間もないので仕方がないことなのだろうか…。

さて、具体的なレベルだが、先ほども言った通りアキラ、ジャッキーなどの比較的扱いやすいキャラクターが強い、というのが印象深く、新キャラクターの2人は組み手でも計4〜5回くらいしかお目にかかれなかった。

キャラ別の主な戦略はアキラの場合、基本は馬歩衝靠で相手を浮かせて修羅覇王靠華山を決める。そのほかでは、PKキャンセルで投げを狙い、その際、鷂子穿林は受け身を取られやすいため順歩翻膀に代えて投げを決め、右端脚から修羅覇王靠華山を確実に決めにきた。ほかにも、起き上がりやエスケープに崩撃雲身



今回のイベントは舜帝担当のボボも同行。実況、解説だ。



かなり集まったプレイヤーたち。あいかわらず真剣に試合を観戦。



当日は個人戦などがあり、大いに盛り上がったぞ。

双虎掌を重ねるなど、意外に自分で調べている点があり、かなりいい感じにアキラは仕上がっていた。
　ジャッキーは、硬化時間が少なくなったエルボースピンキックを多用し、ガードされても投げ受け身を取らず、再びエルボースピンキックを入力する場合が多く見られた。これは、硬化時間が小さくなったのが大きな理由で、一応確定はしているものの、ガードしても投げを返し技として決めるのが難しい。
　と、大きく目立ったのはこの2キャラ。あとは、なかなかいい動きをしている舜帝も1人いたぞ。
　というわけで、五井でのイベントで本当に目立ったのはアキラのみ。1人や2人ではなく、かなりの人数がアキラを使っていて（ほとんどが10代）、そのほとんどがきつい攻めをしてくるのだ。
　五井のアキラ使いに関しては、かなりハイレベルなものと言っても過言ではないだろう。だが、色々なキャラを相手に闘ったことがないようで、いざという時の返し技が適当であった。あとは、状況判断さえできれば、もっと強くなれるだろう。



お約束の記念撮影。遅くまでみんなありがとう。

川中島秋の陣 セガ アミュージアム

VF2全盛期、100人組み手で90勝を割るという大苦戦をした土地、長野県にある川中島セガ「アミュージアム」。
　3で再びと台詞を残し、そこを去った。そして10月27日、ここで再びVF3でのイベント、100人組み手が開催されたのだ。今回の組み手は、まだVF3自体発売されて間もないために、記録上では残らないイベントとなったのだ。



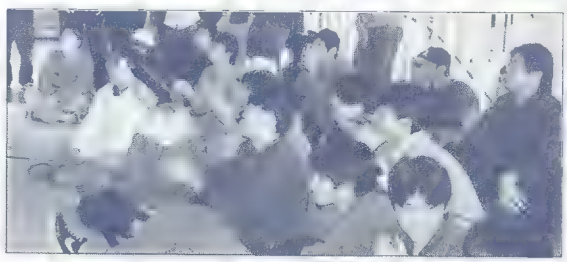
長野県のわりと郊外にある「セガ アミュージアム」

やっぱり顔ぶれは一緒だね

イベント参加者はVF2のときに比べ、多少は減ったものの、今回参加してくれた人たちの顔ぶれはほとんど変わらず、みんなやる気満々で対戦を挑んできた。
　イベントに参加してくれた平均年齢層は、だいたい20代前半でわりと学生が多いように見えた。
　対戦マナーも「汚い」闘いにはブーイングが飛び、白熱した闘いには、その都度歓声が沸くなどと非常にいい雰囲気で対戦ができた。
　北海道や九州方面では、見習ってもらいたいものがあったな。

長野県、そこはチェン親子がいい感じ

長野県、アミュージアムでのイベント時に使われたキャラクター、つまり使用率になるが、片寄りがなく、バランスよく色々なキャラクターが使われていた。
　とりあえず、アキラは安定して大抵のプレイヤーは修羅覇王靠華山を確実に出すことができ、浮いたらちょっときついかな?って感じ。
　ジャッキー、サラも肘をメインに使った攻め方となり、うまく連携を作っていた。ただ、サラの場合は下段攻撃のロースピンキックを必要以上に頼っている傾向が見られ、しかも、出す状況も中間間合いのときと、はっきり分かるためガードしやすかったので注意したほうがいいだろう。
　あと、カゲ使いでやけにPKキャンセルを多用して、しかも必ず浮霞を狙ってくるプレイヤーもいた。これに関しては、ただ一言。毎回同じことをやっていると、必ずバレます。
　基本的に非常に読みづらい動きをするタイプなので、相手にバレたとき、エスケープをするなど、工夫をするとまず2倍は強くなるでしょう。確信します。
　さて、ここまでは参考として、実際に長野県で印象深いキャラクターを挙げましょう。ずばり、長野はチェン親子が強い。以前VF2でのときもそうだったが、やけにパイとラウの強者が揃っていると思っていた。で、今回のイベントでそれが明らかになったの



ノリのよかったギャラリー、参加者たち。超重要!



広々スペースに置かれたVF3。イベントって感じだね。

だ。
何が強いかというと、まず攻撃連携においての豊富さが1つ。もう1つは基本的にプレイヤーの反応速度が挙がる。一番有力となるのは、相手を浮かせたときにちゃんと状況判断をして、確実に空中コンボをきることができるということだ。対戦をしていて、これらが頭に浮かんだ。

ラウに関しては、旋風牙からの飛燕転身掌で拾うなど、まだまだ空中コンボの数をあまり知らない様子だったが、パイはアンジュレーション(高低差)をも計算し、高蹴腿から様々なコンボを決めてきた。これには一瞬ビックリ。というよりも、感心したというのが本音だ。

たいていは状況を見ずに、絶対に決まるものだと信じ込んで技を出してくる。だが、一瞬で状況を確認して、できるだけ多くのダメージを与える。これがVFでは、一番重要なポイントになるのだ。

対戦において、あと欠けていたものはエスケープ。千葉のほうでも言ったが、現時点でエスケープは技をかわすことができるだけで、特に絶大な意味をもたらしているわけではない。しかし、基本的に今まで二択のキャッチボールをしていたVFでは、エスケープを使うに当たって相手に技をガードされたとき、相手の技をガードせずに有利にすることが可能になるのだ。

つまり、キャッチボールでの二択の読み合いをなくし、一方的に攻め込み続けることが可能になってくる。

だが、それではエスケープが欠点なしになってしまう。だから、投げ判定が存在し、意味がないような印象を持つのだ。

だから、相手にガードされたとき、もしくはガードをしたときというのは三択になっていると覚えておいてほしい。

最後に、千葉でも長野でも聞かれたことについて1つ。連続エスケープ(エスケープをキャンセルして再びエスケープをする)だが、これの入力法は簡単で、VF2での台湾ステップ(しゃがみダッシュ)で使うGボタンのところをEボタンに取り換えてやればいいのだ。

つまり、エスケープは技以外にもしゃがみダッシュでキャンセルをかけることが可能になる。

ただ、注意点として言っておくが、台湾ステップのような有効技ではなく、本当になんの意味を持たない見せ技になる。


今大会の優勝者、川中島アキラ。でも使用キャラはラウだったぞ。


最後には抽選会となるじゃんけん大会も。お疲れ様でした。

一家に1本、サイキックビデオ
メストビデオとOVAと
サイキックフォース
PSYCHIC FORCE

内神田改め神保町NOA分室

書く気と、人気さえあればこのように復活も可能。今からでも遅くはないので、お便りを送りつけるのが吉。

言い訳三昧

ハイ、みんなお待ちかねサイキックフォースの復活だ。今回の突然の復活は、当然のことながらムックやビデオの補足を理由になされたもので、趣味とかそういうわけじゃあぜんぜんなくって云々…ダメ？ホラ、それを裏付けるために、例えばムックの技解説でゲージ消費量が嘘だったり、コマンドが抜けていたりとか、ビデオで連続技が繋がっていなかったり、対戦の解説が入れ替わっていたりとかをね。いや、でも人はやっぱり前向きに生きていかないとね。過去は過去だ、ウン。

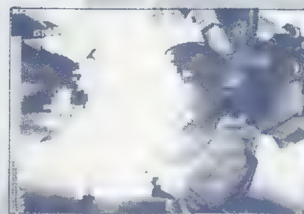
PS版はどう？

もういい加減出てから時間も経ったけれど、やっぱ出来いいね。ゴッドフェニックスがガードされるようになって、これでみんな大好きキース様の天下は間違いなし、うんうん。いや、そうじゃなくって。

PS版の醍醐味といえばトレーニングモード。対戦ゲームの華といえばやっぱり連続技だし。これを思う存分味わえる、このトレーニングモードの存在は非常にうれしいですものね（仕込みがやり辛いのが難点。もう片方も動かせればね）。ということで、ここでは載せそびれてしまった連続技の数々をちょっぴり紹介。トレーニングモードでブイブイいわせよう。

●Bトゥース→壁→Bトゥース　実は繋がることが判明。カッコイイ。

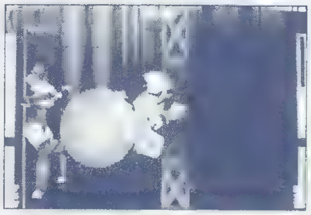
●CS→CS→以下略　ブラド、ゲイツ、玄真、バーンができるが、右向き限定。キース様だけ全方位可能、フフフ。



ブリザードトゥース×2。PS版ではムズい。

●（CM→マグネットアンカー）×3→以下略　溜め激ムズ。

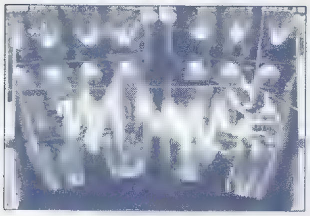
●剣→CS→剣→追加→壁→剣→追加　実は最初の剣のあと、溜めてからでも追撃が可能なことが判明。剣3本でママ大喜びだ。



左向きでもキース様なら。

●D強→D強→以下略　キース様とゲイツが右向き限定で可能。今のところ、逃がさん×3まで成功、というか広さの都合上そこまでしか無理。

●弱バルカン×?（PS限定）現在9ヒットまで確認。さて、どこまで？



これを×3。難度Aランク。

剣のあと溜めを少々。



追加の連続技はとりあえずこんなところ。まだ見つかるようならお手紙頂戴ね。

パイルバンカー万歳

今回の目玉。やっぱりこれに因んで、もう1度俺とゲイツを書いてもらうしかないな。

これはパイルバンカーが当たる際に、ブーストアームのダメージも与えられるという画期的なテクニックだ。理屈ではブーストアームが命中した瞬間にパイルバンカーを成立させるということなんだけれど、これが狙ってやるのは非常にムズい。超高等テクニックだ。



SP版限定、バルカン連続ヒット。

ゲージに注目。引き寄せつつ、ダメージも。



距離としてはCSパイルで掴むかどうかの距離。勿論、CSプラズマカノンで止めても同じ距離だ。統計ではCSパイルをやってれば20回に1回ぐらいは成功するぐらいの結果が出ている。生パイルでやるよか、よっぽどタイミングはとりやすいし。これもPS版のトレーニングモードでやれば数値も見られるしバッチリだ、ってね。でもやっぱりゲイツってキース様の次ぐらいに強いよね。

ビデオって楽しいね

今や幻となってしまった（と言うかない）PFワーキングビデオテープ。これには没になってしまったものの、場合によっては収録されているものよりもクオリティの高いものも――なってしまったプレイの数々とそれに伴うエピソードが存在した。そんな裏話をほんのちょっぴり覗いてみよう。（注：フィクション入りまくってます）

――'96年8月某日、柴田ビル2階某室内。2日で収録の予定を、大幅にオーバーし3日目の朝を迎えようとしていた。既に対戦関係は済み、残すところは連続技の一部とお遊びコーナーの映像だ。

A：この玄真のCS降雷珠、一応できるとこまでやってみますか。

――時間経過。

A：やっぱムズいよ。誰かやってみない？

B：じゃ、やってみますか。

A：頑張ってくれたまえ（といいつつ後ろで寝に入る）。

C：オレもやろうかな。

B：やべー、天井に当たるよ。

C：そうそう、溜めるのと下がるのと両方やらなきゃいけないのが辛い。

――またもや時間経過。

B：よーし、72ヒットまでいったぞ。

D：一応、保険はできたね。もうやめとく？

B：いや、やる。でもこれ時間内に殺せるの？

C：できなさそう。

D：でも、某文献によると101ヒットでしかも28秒も残ってるし。ほら、これなら殺せそう（といいつつ文献参照）。あ、でもディップいじってるかも。

――さらに時間経過。

D：もうテープ残ってないよ。

B：大丈夫、オレ追いつめられたほうが成功するから。よし、ノッてきた。

――など余裕を見せつつ表示は80ヒット台に

一同：おおー。頑張れ。

――一瞬間を置いて。

B：よっしゃー。

一同：やったー。

寝ていた数名：何々？

I：テープ終わります。

――という感じで、とある日は過ぎた。

――9月、AMショー初日。

F：明後日までにビデオの抜

き出しなきゃいけないんだけど手伝ってくれない？

D：はぁ、でもこんな時期にとは。

——こんな返事をしたがために1週間は編集部に軟禁されることになったらしい。しかし上には上がいるもので、レイストームムックの関係者はもっと終わっていた（注：厳しい、ダメの意）という。

——2日後、本編前日。

D：あ、Fさんがいない！

G：さては帰った？こんなときに。しかもあの人、レイストームムックにも関わってたんじゃないの？

——という日もあった。その後、F氏よりC氏にムックの4ページが受け渡されたという。

——本編真っ最中。

F：祝日ってぜんぜん出前やってないね。

——そんなものだろう。

——1日目の本編も終わり、柴田ビルに帰って。

F：これからキャラ紹介抜き出さなきゃ。

D：じゃ、やりましょう。

——数時間後。

H：人食いテトラポッドって響き、いいと思わない？

J：そうそう、この辺に…。あった、ウォリアーブレードのキャッチ、「命が100万個欲しいぜい」。これ、これ。使うしか。

——2日目明けの朝3時過ぎ、本編の仕上げの真っ最中。

D：あ、ここの映像がダブってる。この連続技も繋がってない。

F：いくら何でもこれはマズイ。直さなきゃ。

H：もう時間ないですって。

——しかしここはどうやら半分以上は切り抜けた、らしい。

——数日後、MA1時間前。

J：すまんけど、今すぐ基板からDATに効果音おとしといてくれない？オレはスタジオに直行するから。じゃ（電話切れる）。

D：じゃ、じゃないっしょ。そもそも基板どこだよ。

——だが、どうやらここも事なきを得たらしい。

——MA真っ最中。

D：ここの「じゃん」はやっぱり先に言うべきでは。どうでもいいけど、内○春菊にも頼みたかったですね。

H：今さらどうにもならんて。

——そんなこんなでMAも無事終了。

——そして次の日、音も入った完成バージョンをもって編集部へ。

J：このオープニングだけど実は早送りで見ると通常のスピードになって2倍お得という。でもここの文字はセンタリングにしたほうがよかったな。

F：はじめてPS版のオープニング見るよ。おっ、これがうわさのゲイツですか。

A：対戦もっといい試合あったってば。

G：この社長のGって何？

J：グレートっすよ。

H：うむ、満足満足。

——なるほど…。というようにビデオは制作されていったのねーモグ○ン、今日のはじめて面白かったね。

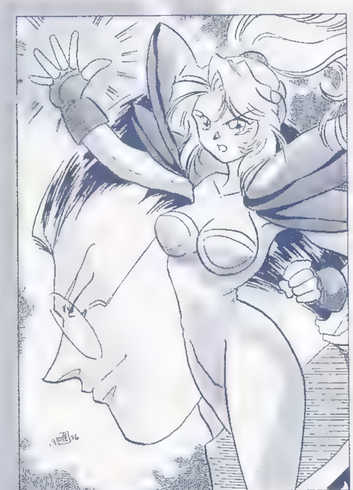
——何言ってるの？ソニアお姉ちゃん。ここまで読んだからには、お財布もってレッツエンゴー！

——あとはビデオを見て楽しんで下さいね。

驚愕のアンケート層

このゲーム、ゲーム以上に世界とキャラに人気があるというアーケードでは珍しいタイプ。そのアンケートハガキときたらそれはもう。

ムックのアンケートハガキのほとんどは女の子。このままでは8割は堅そうだ。と思いつつも集計する。結局は半分ほどに落ち着いたが、しかしビデオはそうはいかなかった。男性からのハガキはたったの2枚、これは異常だ。31歳男性と17歳男性のみ。しかしもっと謎なのは大学内の生協で買ったというもの。なぜそんなところにビデオが入荷するのやら。



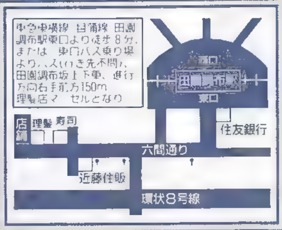
（静岡県　P.Nきたかみ唯）

（愛知県　P.N神田竹子さん）

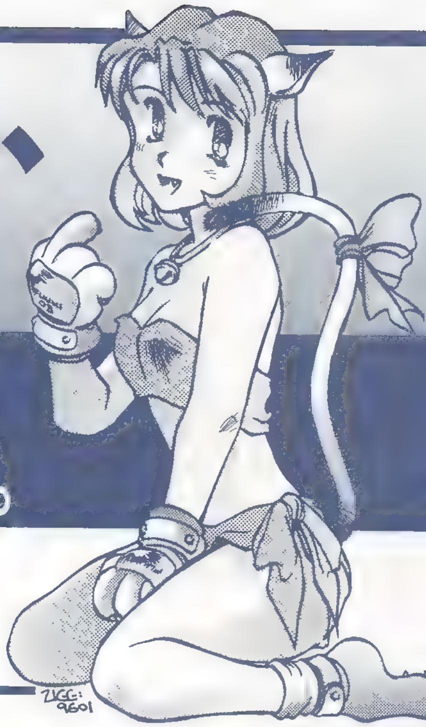




（福岡県　P.Nぱさらさん）



京都・山科に来たら、富貴に寄ってね！



大型ゲーム機もあります。
価格・在庫はTELでお願いします。

タイトー・F-3ソフト
あっかんべーだー
エレベーターアクション
逆鱗弾
ダライアス外伝
パズルボブル2
バブルメモリーズ
ハットトリックヒーロー'95
カプコンCPSⅡソフト
X-MEX
スーパーストリートファイターⅡX
ストリートファイターZERO
ストリートファイターZERO2
ヴァンパイア
ヴァンパイアハンター
マーヴェルスーパーヒーローズ
ジャレコ・メガシステム32ソフト
ゲーム天国
テトリスプラス
P-47 ACES
エンジェルキッス（麻雀）
キララスター（麻雀）
スーチーパイⅡ（麻雀）
コナミ・システムGXソフト
極上パロディウス
沙羅慢蛇2
セクシーパロディウス
対戦ぱずるだま
ツインビーヤッホー
ときめきぱずるだま
すすめ対戦ぱずるだま
ライジング
バトルガレッガ
アルタ
バーチャボーリング
カプコン
クイズ殿様の野望2
クイズ＆ドラゴンズ
ナムコ
ゼビウス3D／G
ワールドスタジアム'95
ナムコクラシックコレクションVol1,Vol2
テクモ
エンジェルアイズ（ソフト）
でろーんでろでろ（ソフト）
タイトー
サイキックフォース
データイースト
マジカルドロップ
スカルファング
SNKネオジオソフト
リアルバウト餓狼伝説
パズルボブル
ダンクドリーム
ネオドリフトアウト
ステークスウィナー
オーバートップ
龍虎の拳外伝
パズルDEポン

●今月の超目玉●
カプコン
CPSII ソフトボード
大安売!!
11月5日AM11：00からの電話予約になります。
（それ以前の受付はできません。）

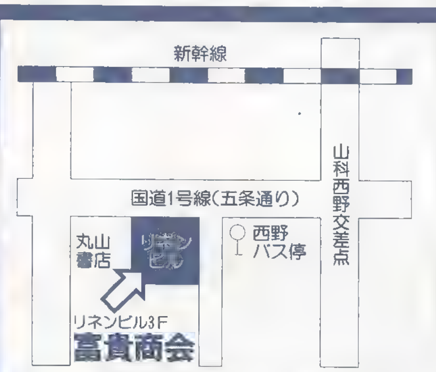
クイズ各種3.000より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひTEL・FAXでお問い合わせください！

大型ゲーム機、中古基板多数在庫あります。最新基板もあります。TELくださいネ。

営業時間　AM10:00～PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

TEL. 075-595-1136（代）
FAX. 075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社
富貴商会
Fuuki Co.,Ltd.
〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル 3F



佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第58回

文・四コマ
佐竹雅昭

我らが王子のK－1復活533日を描いた「我が思い天空を駆ける」が11月1日、白夜書房より発売された（定価1200円）。
我らが王子に魅了されよ。
（甚兵衛もちょっとだけ参加）



虫歯（むしば）

先日、虫歯で悩んでいる男に出会った。

彼の名は〝JUN〟。

身長175cm。

只今、プレイステーションにハマっている最中。

しかし、そのプレイステーションは人からの借り物。

彼、いわく、

「今、借りてるんですけど、もう少し時が経てば、適価で譲ってもらおうと思っているんですよ。できれば1万円ぐらいならいいんですけどね。もうその値段が持ち主の口から飛び出したら〝落札！〟って大きな声で叫びますよ」

と、まぁ、こんな具合の男なのだが、久しぶりにある場所で出会った時のJUNは本当に元気がなかった。

「おい。どうしたんだよ。顔色が悪いぞ」

私は聖母マリアの気持ちになって聞いた。

「ええ、今から歯医者に行って奥歯を抜かなきゃいけないんです。だから怖くて怖くて、どうしたらいいんでしょうか？」

JUNは今にも泣き出さんばかりに訴えてきた。

「う〜ん。そうだな…」

私は3分間黙り続けた。

静まりかえった空間。

JUNの目には涙が溜まっているようだ。



（PN千葉県　生越哲也くん）

大きく息を吸い込み、私は言った。

「気合だ」

この言葉だけですべてが解決するとは思わない。しかし、私はそれしか頭に浮かばなかった。

「気合ですか…」

JUNは下をうつ向きポツリとつぶやいた。

「JUNよ。俺なんか1カ月に9本も歯を抜いたんだぜ。たかが奥歯1本ぐらい、大したことじゃないさ」

そっとJUNの肩に手を置いた私の手は温かかった。

おそらく私の気持ちが、幾多の闘いに染まった手のひらを通じてわかってくれたはずである。

「ありがとうございます」

JUNは私の目を見つめて一言。

「がんばれよ」

軽く微笑みながら私はJUNの姿を背に立ち去った。

翌日。

私は気になって電話をした。

「どうだ。痛んだか？」

「いいえ、手術は来週みたいです。今日は薬を塗っただけで終わりました」

これ以上に明るい声はないぐらいにJUNは喜び一杯の声で電話に答えた。

皮肉なことに、私のほうが奥歯がうずいてきたのは言うまでもない。

悪しからず。

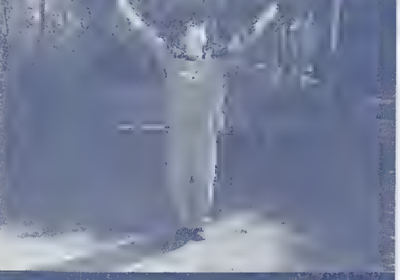
ポエム

「大工仕事」

ネジとキャスターを買う
板を買う
板に穴を開ける
ネジを押し込む
手のひらが痛い
植木を上に乗せる
できあがり

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　大阪府出身　A型　空手家　正道会館　師範代　ファンクラブの問い合わせは〒171　東京都文京区高田馬場2郵便局止まで、80円切手を貼り住所・氏名を記入した返信用封筒同封。

お便り募集中!!　天使万歳では我らが王子を応援する便りを募集。宛先は新声社㊝係。

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



気が付くともう年の瀬だねい。年末と言えば、そう、ゲーメスト大賞の季節だ!! 現在、集計は着々と進んでおるが、力作たちのデットヒートが続いている熱い状境だ。一ヶ月後の大賞発表をお楽しみに。
（引退？まだまだ遠そう・渕健）

㋘屋 東京店 その知られざる歴史

㋘屋東京店が神保町に移った。この町は大型書店や古本屋、CDショップにうまい物屋、そしてゲーセンもたくさんある学生街なので、㋘屋と共にそちらを探検してみるのも一興だろう。

余談だが、これだけ広い街なので、締め切り間近に逃亡するライターの方が出たら発見が非常に困難だろう。よって、新声社には特製目標探知人工衛星の開発が今後の課題となるだろう。

それはともかく、今まで㋘屋は読サビと共に毎号ゲーメスト誌上でも、毎回衝撃と欲望を与え続けて来た。その歴史を私の知る限りで少し振り返ってみようと思う。

手元の記録によると、開店は'90年。店長はビームを撃てることが条件であったと言われる。

ゲーマーのオアシスとして、ゲーム大会もさかんに行われ、その時の混み方は朝の山手線新宿駅以上とも言われ、圧死者も出たようである（資料不足で一部推定）。これが第一期である。

第二期は'92～'95と分類する。

今、思えば、これが後々の㋘屋を変えたのではないかと思えるものが発売される。

それが「ナコルル人形」である。おそらく㋘屋史上有数のヒット作であろう。後に紫ナコや民族ナコ衣装まで発売される。

そして極めつけは、アイランドや読者サービス部をも巻き込んだ「春麗コスチューム」である。いわゆる『オペレーション春麗事件＝小○事件』を知らない人は、アイランド担当様に聞いてほしい（渕：聞かんでえーっつー）。

このころ、マスコットの「メルティ」が誕生する。当時は「㋘屋子ちゃん」とよく呼ばれ、メルトダウンを連発していた。

そして、'95年になるとMTG（マジック・ザ・ギャザリング）も入荷され、大会も開かれるようになり、専用のノートまで設置されるようになった。

さて、第三期は'96以降である。『ときメモぱずるだま』がアーケードで出たため『ときメモもアーケードゲーム』の大義名分がつき、カレンダーからポスタードリーム、どさくさにまぎれてエヴァのフィギュア、そしてついには各種学園の制服まで売られるようになる。

そのために、客が大幅に増え、神保町の新天地へ移転せねばならなくなったと伝えられている。

㋘屋神保町では広くなった店内で、夢の空間があなたを取り巻く。

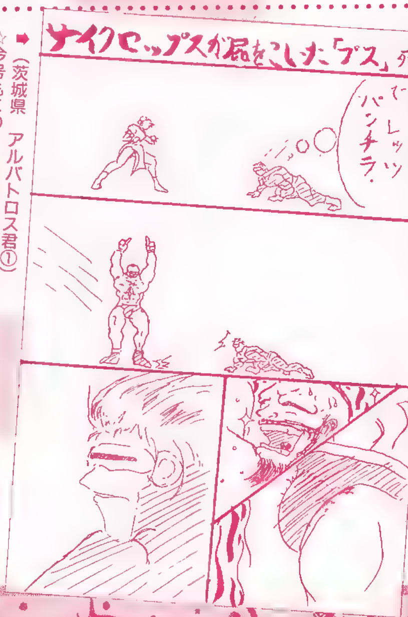
ともあれ真実は自分の目で…フフフ…。

（東京都　あずまの甲斐次君Ⓐ）

☆最初に㋘屋を見た時には「うおおゲームグッズてんこ盛りでええ塩梅や－」と鼻息荒く興奮したものだが、今では珍妙なグッズが店内に所狭しと並んでおり、何やら異様なパワーを感じさせる謎の店へと変貌を遂げておる。あ、もももちろんゲームグッズも品揃えバッチリさ！（ナイスフォロー）

ちなみにアイランドムックでは、「読サビのれきし」なる謎に満ちたコーナーもありますので、併せて読んで君も商魂のなんたるかを知ろう。

今月のいっぱつ



➡（茨城県　アルバトロス君①）
☆今号もこのノリで始まるアイランドー チョホホ～ィ。

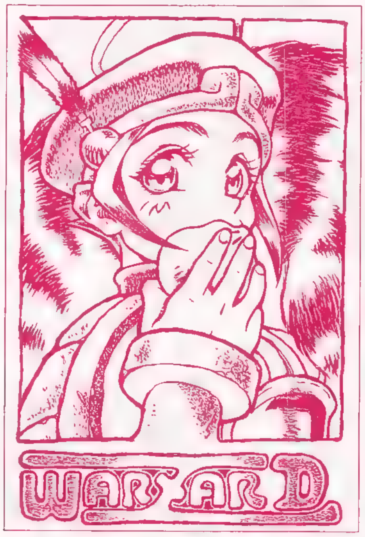
がぶりよりゲーマー人生



プロップサイクルが100円の所を発見!! こりゃもうやり込むしかねぇってプレイしたら、自分の体力不足が発覚。
今からジョギングを始めることにしました。ハイスコアに間に合いますかね…。
（富山県　北浜雄一君Ⓑ）

天草Q

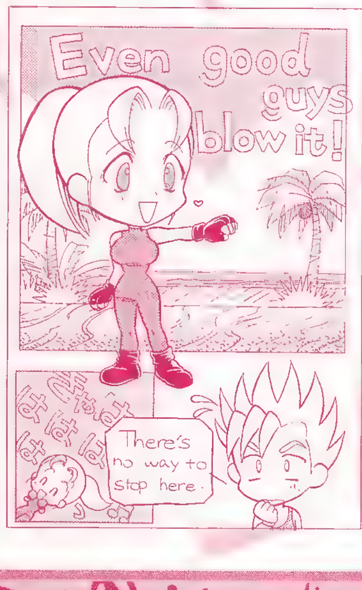
☆「サ、サムライだあ!サムライが出たあ!」
平和な街を、サムライの凶刃が襲う!
サムライこそ、遠い戦国時代からやってきた、僕らの敵なのだ!
今週の侍「我流侍・覇王丸」登場!
市民を斬り刻むサムライには、警察など当てにならない!魔界特捜隊の出番だ!
魔界ガンやアザミフォーク1号、毒霧などで果敢に戦う特捜隊!しかしっ!
「こげつざーん!せんぷーれつざーん!いやあ俺ってホレボレするねえ」
「ぎにゃーっ!」
情けないぞ魔特隊!
そんな時、隊員・時貞ダンは変身するッ!
「シマバラッ!」
しゅわんしゅわんしゅわん。
「あ、見て、天草マン四郎が来てくれたわ!」
「がんばれ~天草マン四郎~」
派手な着物着て首にハリセンみたいな飾りつけてアイシャドーの天草マン四郎。彼は天草ビーム、天草カッター、ヤミヲウム光線などの豊富な飛び道具持ってるくせに、それをとどめ以外に使わない難儀な人物である。
一応サムライらしいが、サムライにサムライから地球守られるのって何かでしゃばられてるって感じ。
「せんぷーれつざーん!せんぷーれっ…」
「おおお」
案の定、ハオー丸の風攻撃に苦戦する天草。時間がない!天草マン四郎は魔界以外は99秒しか働けないのだっ!
「どこを見ている?」
どかかっ。
しかしそこは天草マン四郎!テレポートめくり連続天草チョップで逆転だ!
「ぐおお…」
吠える悪のサムライ。
「ハナシにもならぬわ」
天草の手刀から光る輪が放たれ、サムライは八つに裂かれた。
「おお、あれが天草光輪!」
（今回のテーマこれだけ）
「シマバラッ!」
しゅいーん。
四郎は魔界へと帰った。ありがとう、天草マン四郎。そして戦え!天草マン四郎……。
次号もよろしくね、天草マン…四郎…。
（次回予告）
自然への過剰な愛が新たな侍を生んだ!地獄の姉妹攻撃に天草マン四郎の「スライディング天草キック」は果たして通用するのか!?
次回「アイヌ侍ナコルル・アイス侍リムルル」。
おたのしみに。
（広島県　菅ワラ敬君Ⓒ）
☆この後にも亡霊侍や忍者侍が控えているワケね。
チョホホ。



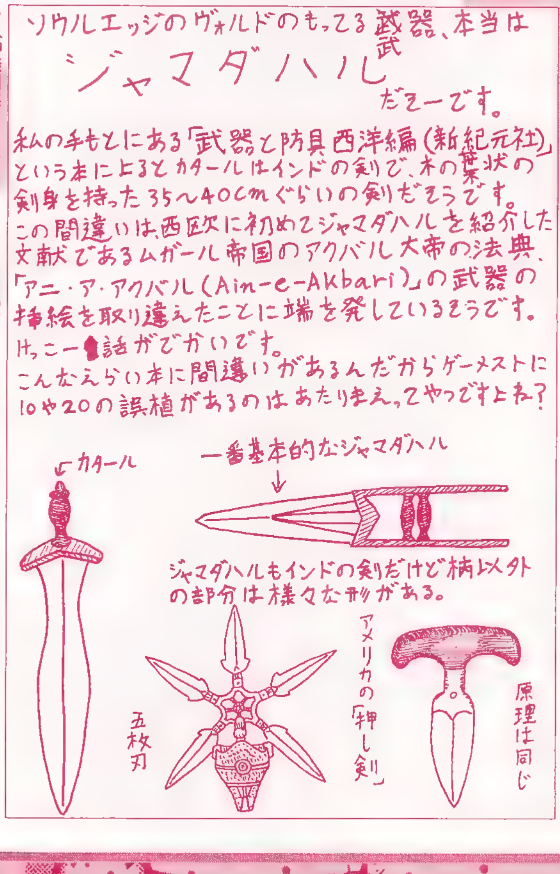
➡（京都府　笑面龍君②）
天蒼蒼野茫茫。饅頭ふにふにと共にあれ。

大いなる野望の果て

☆11月某日、神奈川県某所で秘密の会合が開かれていた。
「さて、今年もゲーメスト大賞の季節がやって来たわけだが…」
「うむ、今年こそベストキャラクター部門に於いて、統一見解を出し、とかく票のわれがちな当該部門で我々『メガネっ娘くらぶ』(安直なネーミング)の選出したキャラを上位に食い込ませようというのだな」
「うむその通りだ。同志」
『私の意見を言わせてもらうと、如月未緒（ときメモ対戦ぱずるだま）、キリコ（闘姫伝承）、不二家桃子（虹色町の奇跡）の3人で良いのではないかと思うのだが…」
「意義あり!如月さんは確かに良いが、もともとコンシューマーのキャラ。アーケードデビューを果たしたとは言え、若干の違和感を禁じ得ない」
「賛成。如月さんよりハイウェイスター（闘姫伝承）のほ



➡（埼玉県　茅たくみさん③）
☆3のキッズも出るのかな?鷹嵐のキッズか…。



➡（神奈川県　SAKAE・ONE君④）
☆いつもながらアイランドはためになるぜえ。しかしインド系の武器の名前って覚えにくい。

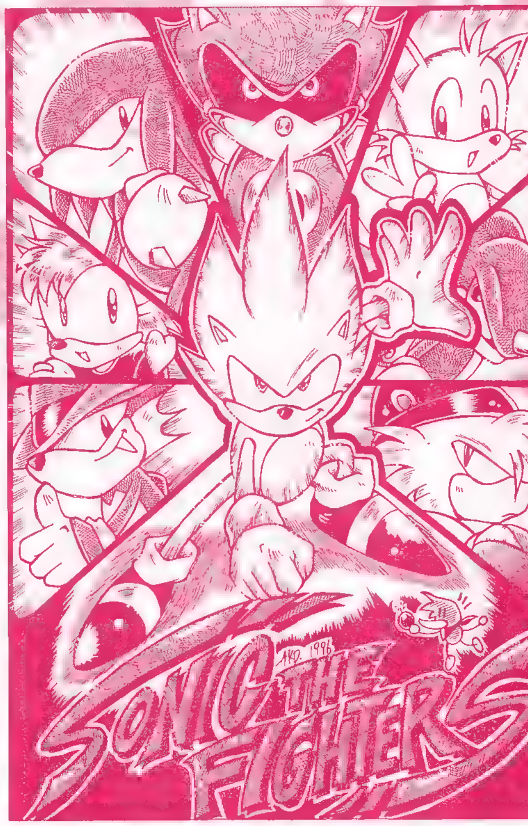
うがいいのではないか?」
「ちょっと待て、キリコもハイウェイスターも普段(ここでは戦闘中のこと)はメガネをかけているわけではない」
「何を言うか。メガネっ娘の魅力は素顔とのダブルディメンションで論じられるべきというのが、我々のコンセンサスではないか」
「うぬっ、黙って聴いておれば左に頷きおってぇ、メガネっ娘の素顔はやすやすと晒されていいものではないっ!」
「貴様こそ保守にこり固まって、メガネっ娘の本質を見失っているではないかっ!」
「まあまあ、落ち着け同志。ここで左右に分かれて票が割れてしまっては本末転倒というもの。ここは理性的に話し合おうではないか」
「大体において、PⅣに折角メガネっ娘が出たというのに、エントリーされないとは…」
「まったく。新声社も罪なことをするものだ」
「いっそのこと、無効を覚悟で来宮ゆかり嬢に入れてみてはどうだ?」
「我々の決意を示すわけか」
「それも一つの手だが、しかし…」
互いの主張がぶつかりあったまま解決の糸口すら見いだせず、議論は夜半にまで及んだ…。
「ん?ちょっと待て、同志。ゲーメスト大賞への投票は15日必着と書いてあるぞ」
「なに?当日消印有効ではないのか?」
「何ということだ、急げ!速達で出さねば間に合わないぞ!」
「どうやら統一見解を出すのは、来年になりそうだな」
「ああ…そうだな…」
男たちは一人、また一人と去っていった。それぞれの思いを胸に、一年後の再会を誓って…。
(神奈川県 くらりのふ君Ⓓ)
☆アンケートハガキその他もろもろで『田渕さんは不二家桃子ですか?』という文字を見るのが100回を越したころから、これでよかったのだろうかとなんとなく自問自答してしまう弱気な私。
別にいいか。テへ♥

久ゲーの妙

☆「ひろいし君、明日なんだけど、ちょっと顔出してくれる?」
休みの前日、私は休日出勤を命ぜられた。
そもそも私の会社というのは、日曜も働く仕事なので、平日に交代で休みをとることになっている。それが『ちょい仕事』のために出勤を言い渡されたのだ。
「昼から来てもいいよ」
の言葉もあったので、その日は思い切って『朝からゲーセン』を決行。平日の昼間ということもあり、まずは悠々とVF3をプレイ。
1クレジット200円は痛ェなあ(当時)と思いながら席を立とうとした時、ふと目に入ったのはー
「で、でろーんでろでろ…!?」
なぜこんな所にでろ?しかも筐体はVF3の隣。謎は深まるばかりだが、ここは手をつけずしてどうする、と思い、ひとまず銭を投入。
でろの世界は深かった。
その後、そのゲーセン(3〜4カ月行ってなかった)の中をふらりと巡ると、そこにはあのメタルスラッグが有るではないか。
メタスラ…爆ぜ物マニアとしては放っておけん、というワケで筐体と向かい合う。ネオジオユーザーの私としては、『KOFもいいがこいつは買うしかねぇだろ』と思ってしまったゲームだった。マジで欲しいわ。
しかしまぁたまにしか行かないゲーセンって物は時々ツボを突いたゲームが有ってイケてますわ。目離したスキに何置くか分からないもの。
とりあえずその日は、最後にバーチャロンで遊んでからゲーセンを出た。
私の心には『でろ』だけが引っ掛かっていた。でろ、か。
追記。さて、その後は仕事に行ったのだが、会社の中は仕入れ荷物でごった返していた。
…ゲーセン行っとらんで、さっさと仕事しに行きゃ良かったかな。
(北海道 ひろいしあきらさんⒺ)
☆この間平日ゲーセンに行った際、人がいなかったからこりゃいいわと思ってプロップサイクルを死ぬほど思いっきりそれこそ必要以上にズギャヤヤヤヤンと漕いでいたらー…たまたま歩いて来た店員と目があっちゃってすっごくバツが悪くなっちゃった。ふにゃ。
平日っていいな。



⬆(東京都 護国卿君⑤)
☆君はありがとうよパパムの伝説を覚えているか!ない?そう。



➡(大阪府 AKD君⑥)☆問題その一。ビーンを探せ!


➡(宮城県 SUBARU君⑦)
☆次回作のモリガン勝ち衣装は6ボタン対応か?



燃えよ青春!!

自機にやさしいシューティング

行き着けのゲーセンでの話である。時折訳のわからんゲームが入荷することで一部に有名なこのゲーセンに、「野球格闘リーグマン」と「地獄めぐり」が入った頃。

私はいつものように、何の気なしに両替機で百円を両替…しようとした時、そのゲームを視線の端にとらえた。「ファイアーバレル」。1993アイレム。インストをちらっと見た感じ、パワーアップタイプの縦シューであろう。自称シューターたるもの、どんなシューティングでも見かけたら一度はプレイするのが正義である。ゲー天だろうが、ガレッガだろうが、その法則に変わりはない。椅子に座ってコイン投入。

…惚れた。さすがだ、と思った。4タイプのショットにボンバー装備の自機というこのゲーム、一見するとどこのお茶の間にも基板の2、3枚ありそうな、何の変哲もない雷電タイプの普通ゲーに見えるが…違う!

どこが違うってまずその「演出」!3、4年前のゲームとは思えないグラフィックのクオリティ!硝煙と油の臭いのしそうな機械類!景気良く爆発しまくって破壊の快感だぜキシャアアな敵機にベースがきいてる音楽もいい。さすが、「ジオストーム」のアイレム。

3面ぐらいまではお手軽な難易度と思わせといて(実際そうなのだが)ちょっと油断してアイテム取りに行けば一瞬で滅殺。5面以降はそれなりに弾の嵐。だが緑ショットが強いから復活も難しくない。

敢えて茨の道を進む羅刹シューター(今命名)の人々には、使えない度サイドショット(Fromイメージファイト)のマルチウェイがお薦め。いわゆる全方向ショットなんだが、前が激弱、斜めがスカスカ。おまけにこのゲーム、元々後ろに撃てるメリットが全くない(爆)。

そんなこんなで、適当にやりこんでいたある日。中間テストの真っ只中だったが、その日はやけに調子が良く、6面のボスをノーボンバーで抜いてしまう。

お?お?とか思っている間に7面突破。眼下の地上に7面でちらっと見えたラスボスが、中ボスを数引き連れて走っている(呑竜のはしりだ)…見ればわかるが、感動ものである。単機でボス群の群れに急降下する自機。うおお燃ゆる!

気合が入りまくって、ナチュラルハイな気分でプレイしていると…気づくとラスボス戦。

自機の超撃ちこみに大爆発を起こすラスボス。

クリアか?俺か?私は、半ばボーゼンとしてスタッフロールを眺めた。終わってみればノーミス。

で、私が感じた教訓。やっぱあれだね、苦手だからって食わず嫌いは良くないっすね。クリアできないゲームは最近ないんだから、最初からそのつもりでやり込まにゃあ。

こうなりゃ2週クリアを目指すぜ!気合を入れながら自省もすることになったいいプレイだった。

(愛知県 無謀SSI君Ⓖ)

☆わりと初プレイクリアも手軽なのが凄いぞファイアーバレル。入門用に最適である。あっさり終わって『俺ってビッグ!?俺ってグレート!?』と思うのもつかの間、当時隣にあった雷電IIをやったらやっぱり4ボス抜けられなかったという苦く甘い思い出が。

こんなゲームは嫌だ!!

・インストにモザイクがかかっている。
・トラックボールの上にレバーがのってる。
・ボタンが肉球の感触。が、コンパネを開けるとバイトのネコがいる(ぷちけん仕様)。
・100円ではなく100ドル。
・ゲーム画面は3丁目の山田さんの家の2階のテレビに映る。
・ゲームを始めると警官隊が突入してくる。
(東京都 USA君Ⓕ)



➡(愛知県 陵睦君Ⓑ)さ、て、君はどの宿命を引いたかな?

そうはいくか! マイティ害DX

そろそろスキーのシーズン。今年はボードでもやってみようかしらんと、アルペンサーファーにて猛特訓を敢行。これで実戦もバッチリだぜ!と愚かに意気込む担当は恐らく痛い目に遭うでしょう。2点。

校内で指折りの美人がノートに平八の落書きしてました。ショックでした。

でもナムコって偉大だね。

(石川県 中橋香織さんⒽ)

☆わりと奥ゆかしいと思うが。いかんか?

私がゲーセンでKOF96をプレイしている時、見知らぬ男の子が「僕、京になれるかな?」と呟いていた。

私は答えることができなかった。ごめんね、僕。

(大阪府 2KgさんⒾ)

☆夢見て走れ。5点。

我が友人Oは雷電DXでプラズマレーザーを取り、自機を左右に振って「女王様とお呼び」とか言って遊んでいる。

そんな彼は自衛官。これで日本の未来も安心だなあ。

(京都府 DASH!!DREAM君Ⓙ)

☆ああ~安心。あああああ~。

ゲ屋東京店…30分も迷ったよ。内神田店は迷わなかったのに!。結局お巡りさんに連れて来てもらったという。

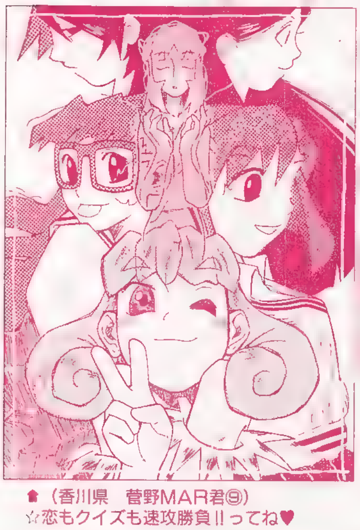
店の前で「これは一体何店なの?」と聞かれた。看板を見つつ、「げ。…げ?げーげ…」と謎の言語を発するお巡りさんが印象的でした。

親切なお巡りさんどうもありがとう。今度は一人で行きます。

(東京都 蟻部ジャマイカンふなプーさんⓀ)

☆前よりも駅からは近くなったけど、まだ何となくマニアックな位置にあるのよね。

地図を片手に散策するとよかろう。



⬆(香川県 菅野MAR君ⓖ)
☆恋もクイズも速攻勝負!!ってね♥

こちらこだわり派



死兆星がないことを知った…。14歳の秋だった。
(長野県　DBA君Ⓛ)

今回はエクステンド問題

☆最近のシューティングに納得のいかないことが一つある。それは「エクステンド設定がキツい」ことである。

「自動ランク調整機能」が働くゲームが多い中、どういう訳かエクステンド設定がキツくなりつつある。

しかもそういうゲームに限ってランクを落とす手段は「残機をツブすこと」なのだ。残機をツブさなければランクは落ちない。しかも当の残機は少ない…。

そういったゲームでさらに要求されるのが、『装備を薄くすること』。しかし、それ相応の装備があるなら使いたくなるのが普通。

シューティング初心者にとってはたくさん装備してたくさん撃ちたいだろうに。それ自体が首を絞めている。これではあまりに初心者泣かせだ。

シューティング離れの背景に「ランク上昇」と「残りの自機」の不均等が原因として考えられるような気がしてならない。

ひとえにそれはエクステンド設定のキツさが大きくかかわっている。残機はツブすためにあるのではなくて、あくまで保険としてあるのではないか。実際、プレイ時間うんぬんを問わず、残機が多いとかなり安心できる。

残機の要素で損しているゲームは結構ある。「セクシーパロディウス」は、機体の数のわりには敵の撃ち返しやらがキツい。残機をツブしても敵弾が多いのは困りものだ。「ゼビウス3D/G」なんてソルを出さなくとも十分ムズかしいのに、1UPの出し方は普通やっててもまず気がつかない。

今のシューティングはクリアまで平均30~40分ほどなので、残機の多さはあまり関係ないと思うんだけど…。

ランク上昇の著しいゲームなら「バトルガレッカ」のように盛大に残機の増えまくるぐらいの意気がほしいなーっと考えるのは自分ぐらいなのだろうか。

PSちなみになんでこんなことを書いたかと言うと、「レイストーム」でエクステンドしないことに腹立たしく思ったから。

自分では2機ぐらいエクステンドしたら丁度いいと思う。得点システムがしっかりしているだけに、少し残念なのだ。

(福岡県　紫電改柏うどん君Ⓜ)

☆レイストームは開発者の意向でエクステンドしないようにされていたらしいのだが、やっぱり稼いだら稼いだだけ何か見返りが欲しいなあと思う私は小市民でしょうか。精神的に充足できないのかー。

でもランクを気にして残機装備も増やせず全開バリバリで戦えないシューティングって、何か現実社会と重なるところが…むにゃむにゃ。



➡(京都府　竜猫殿⑩)
あーら、に、が、さ、なくってよー

いやあ本物ですよ(ぜんじさん談)
特集・ダンシングアイ

会社の近くのハイテクセガには、バーチャ3筐体の横にダンシングアイが置いてあります。

…先日、中学生らしき2名の学徒がバーチャをプレイしておりました。一人がCPUをプレイして、一人がそれを見ているといった状況でした。

私はその光景を後ろから見ていたのですが…プレイしていないほうの学徒の挙動がなんだかおかしいのです。急にそわそわし始めるのですが、一定時間たったらその挙動不審が収まるのです。そしてまた一定時間たったらそわそわと…。

興味を持った私は、一体彼のそわそわ発動にはどんな法則があるのだ?と思って、注意深く観察しました。

すると…。

『ぐりあー!』

隣にあったダンシングアイの筐体から声が響く!途端、彼の挙動不審が始まった!

そう、彼は友人のバーチャの画面を見つつ、隣のダンシングアイの画面をチラチラチラチラと盗み見ていたのだ。

「うわー、リオンやべエよ」

「つらいよね」

無感動に友人に相槌をうってはいるものの、彼の視線はダンシングアイに釘付けだ!

「なにそれ~ずりィー」

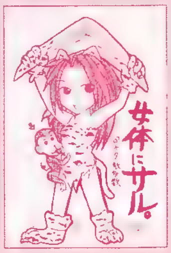
「うん(すっげー淡泊)」

もはや彼の心を支配するのは踊り続けるポリゴン娘のみ。ラウを操り苦戦を続ける友人君はまるでピエロだ。嗚呼。

そしてショータイムが終わると、彼は満足な表情で視線をバーチャに戻していた…。

ああ、何とも切ないのう。青春だぜダンシングアイ!

てなわけで前文がおもいきし長くなってしまいましたが、今回は何かと話題のダンシングアイ特集~。何か私がほとんどのスペース占めてる気も…。



➡(静岡県　堀田遺央さん⑪)

やったぜ!裏表紙!ありがとうナムコ&新声社。

本屋で今号買った後で、置いてあるゲーメストを裏返しにしておきました。

(兵庫県　天野邦彦君Ⓝ)

☆困っていいのやら喜んでいいのやら。んあ。

「ダンシングアイ」の隠しキャラにレイヴレイ子希望。

(北海道　ひろいしあきらさんⓄ)

☆いないのが不思議なくらいではある。

ダンシングアイをプレイしていると、巫女さんやってる友達を思い出して、実生活で暴走しそうで困ります。

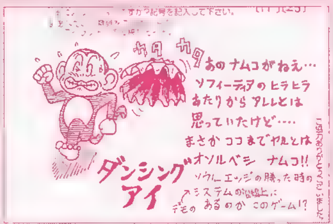
私に理性を!

(東京都　柵木令人君Ⓟ)

☆まままままあ落ち着いて、とりあえず深呼吸を三回ほど。吸って~吐いて~…。自分を見失っちゃイカンぞ、な、な。



⬆(東京都　西川隆義君⑫)

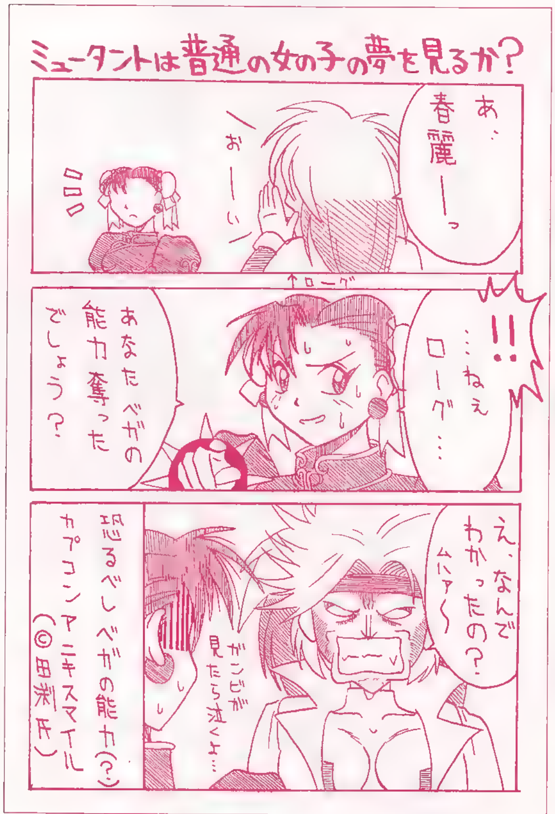


⬆(山梨県　FQD君⑬)

どーおですか奥さん！超芸魂



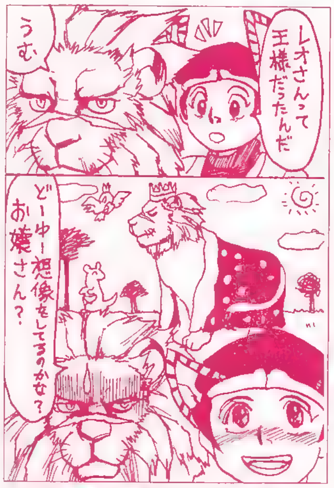
➡（大阪府　ヒロPON君⑭）



⬅（新潟県　芹沢映次君⑮）☆ミュータントって難儀やな。



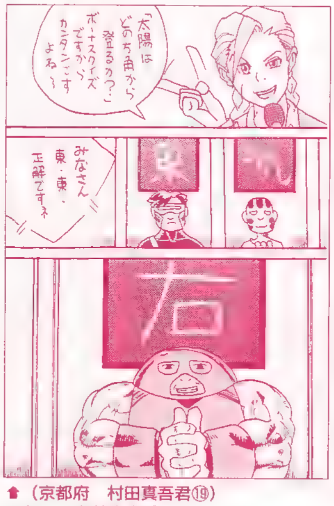
⬅（沖縄県　Ut君㉑）☆人間って難儀やな。



⬆（石川県だよ　粉ふきイモさん⑰）
☆キングかくあるべし。



➡（埼玉県　春風君当⑯）☆こいつはマッハシニカルだ。いいね。



⬆（京都府　村田真吾君⑲）
☆もう一歩が遠すぎた。



➡（埼玉県　裕木康隆君⑱）☆こいつあジョーさん一本とられた…ゲホッ。

ピンチになるとやってくる
つっこみ三昧スペシャル

☞サムライスピリッツの次回作のタイトル予想。『サムライスピリッツ武士道一直線』
　嫌だ　嫌だったら嫌。
（神奈川県　鷹と巫女の男君Ⓠ）
↑『バッサリ戦国一番星』ってのはどうか。

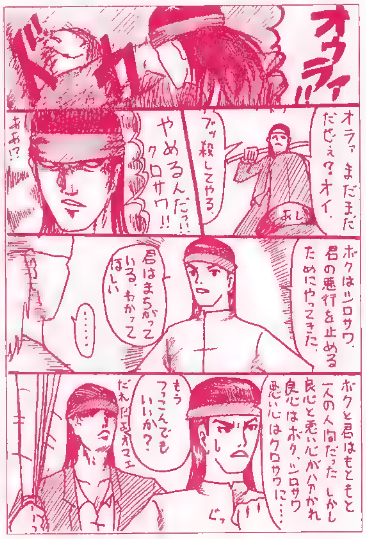
☞M：TGにて『デザートツイスター（砂漠の竜巻）』を使う際、相手のカードを持ち「お別れです！」と叫ぶのが通。
（大分県　Ryotaroh君Ⓡ）
↑マニアックで済まぬ。でも雰囲気出てる。

☞ひょんなことってどんなことか誰か教えて！
（神奈川県　N.F君Ⓢ）
↑ハテ？次号までにみんな調べておくように。

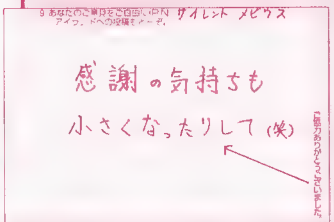
☞絶対、もう一回アタリショックは来ると思う。
（山口県　森岡浩之君Ⓣ）
↑来るとヨイね。いやさ来い。



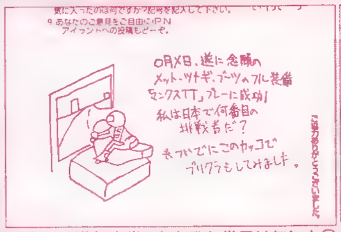
⬆（北海道　モ〜リ〜君㉒）
☆オレの目は欺けねぇ！



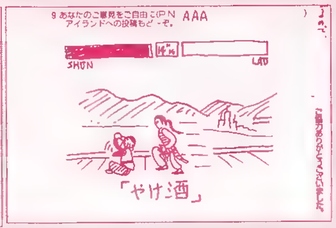
⬅（千葉県　S.N.O君㉑）
☆合体してハイサワだ。



⬆コンパクト化に成功。効果は２倍。㉟



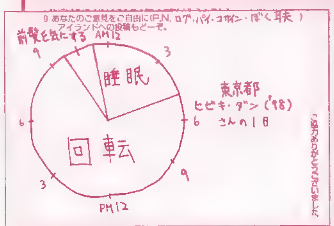
⬆今月の漢気大賞。もちろん賞品は無し！㉛



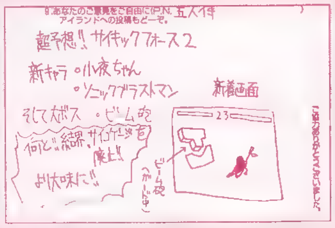
⬆風情ある。㉗



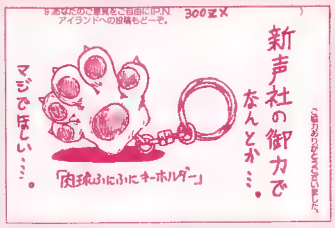
⬆乾布摩擦も忘れずにな。㉓



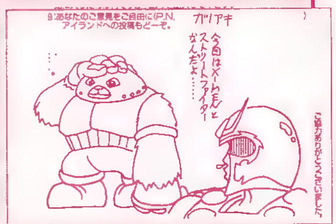
⬆体が回っても機転が利かないのが難。㊱



⬆小夜ちゃんはイケてる。㉜



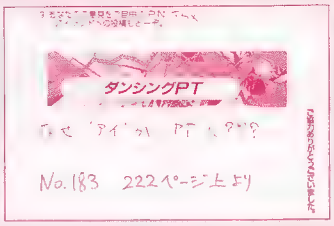
⬆企画書書くか!!!!㉘



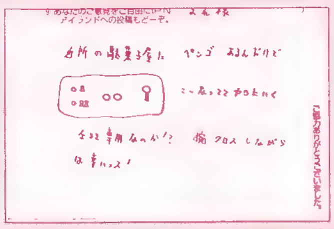
⬆次回に期待か。㉔



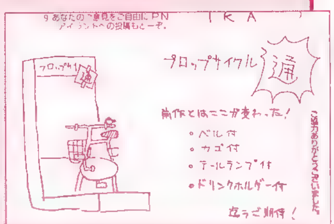
⬆何か出そうではあるな。㊲



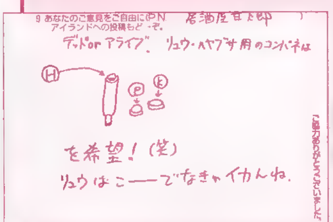
⬆ミュージカル映画っぺえ。㉝



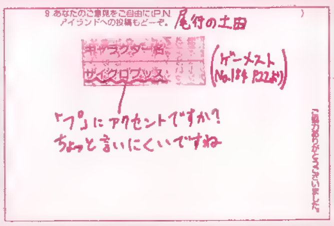
⬆逆さづりになってってのは？駄目か。㉙



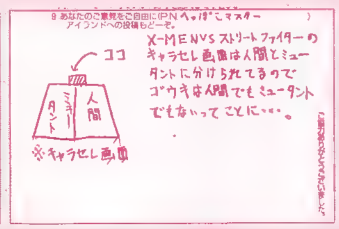
⬆荷台も付けて２ケツ可希望。㉕



⬆基本でしょう。㊳



⬆ブッ刺しって感じ。㉞



⬆はぐれ鬼純情派・湯煙激闘編ってトコか。㉚



⬆コンセプトバッチリだ！㉖



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

▼買います

●ラストブロンクス、ストZERO、ヴァンパイアハンター、スーパーストIIエックスのポスター、スーパーストIIエックス特大ポスター、ダンスレボリューション闘神伝2ポスターを買います。美品希望。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒648 和歌山県橋本市紀見ケ丘3-24-18 奥村伊希子）

●ときめきメモリアルの虹野さんグッズを買います。特に初回限定フイギュアに付いているピンズ各5千円前後、景品ポスターを1千円程度で買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒206 東京都多摩市落合3-2-10-102 小坂知之）

●ワルキューレの冒険のポスター、テレカ、ローザの冒険のポスターをそれぞれ2～4千円で買います。美品希望。送料こちらもち。③
（〒287 千葉県佐原市佐原イ34-22 岡真一）

●KOFに関するもの、また、ネオジオCDorネオジオCDZを買います。PS、SSとの交換でも可。希望価格明記のうえW葉書か80円切手同封で連絡ください。③
（〒290-02 千葉県市原市光風台3-2-17 山田小織）

●ネオジオCDZ（取説付き）+コントローラー+その他周辺機器を買います。2万5千円以下で売ってくださる方にはKOF95スペシャルアイテムBOXを付けます。まずは希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。①
（〒929-15 石川県羽咋市金丸出町7-34 高澤正志）

▼売ります

●ときめきメモリアルのPS版、同限定版、プライベートコレクション、ドラマCD（15枚）プレミアムCD、サウンドコレクション、ボーカルコレクション、メルティランサーのPS版、オリジナルサウンドトラック、ボーカルコレクション、ドラマCD2枚、おまけをすべてセットで3万円以上で売ります。希望価格明記のうえ連絡ください。②
（〒329-42 栃木県足利市寺岡町866 西川純一）

●虹色町の奇跡のポスターおよびシークレットファイル（数冊あります）を売ります。虹色への思いと希望価格を明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒606 京都府京都市左京区北白川西蔦町10橘荘3号室 松浦裕司）

●さくらとハニーの等身大ポップを売ります。高価優先。まずはW葉書で連絡ください。③
（〒920-13 石川県金沢市末町7-35-8 水野剛樹）

●ときめきフリーカップ全種類と初回限定ジグソーパズル4点を売ります。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③
（〒943 新潟県上越市大和1-5-9 藤巻友昭）

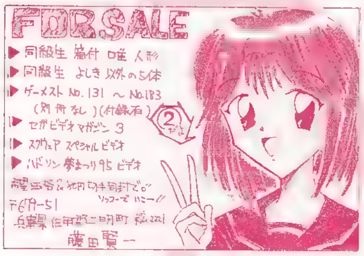
●ポスタードリームのときめきポスター（詩織の等身大あり）、ときめきピンズ、ポスタードリームの同級生・同級生2ポスター、ソウルエッジスタンドクロックを売ります。リストを送りますので、まずは連絡ください。高価優先。②
（〒520-21 滋賀県大津市瀬田5-6-5 庄林聖師）

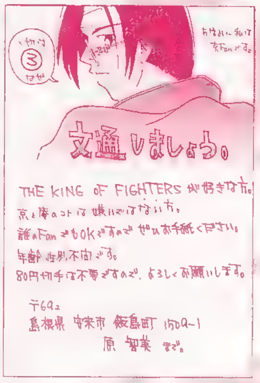
●ネオジオCDフロントローディングタイプ+龍虎の拳外伝限定版+斬紅郎+餓狼3+真侍+KOF94+ネオジオCDスペシャル+ギャラクシーファイト+龍虎2+クイズKOF+麻雀狂列伝、ネオジオ+KOF95（ROM）を売ります。すべて付属品付きで比較的美品。まずはW葉書か封書で連絡ください。③
（〒040 北海道函館市白鳥町14-8 村屋賢一）

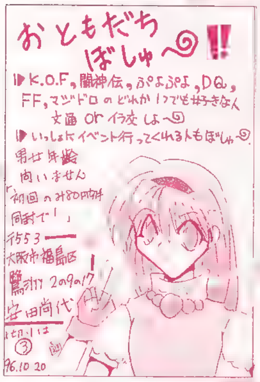
▼交換・その他

●こちらのときめきキーホルダー全種類orSS用同級生ifテレカと、そちらの東京ゲームショーで配布された藤崎詩織ポスターを交換してください。まずは封書で連絡を。③
（〒660 兵庫県尼崎市大庄中通3-33 米倉淳也）

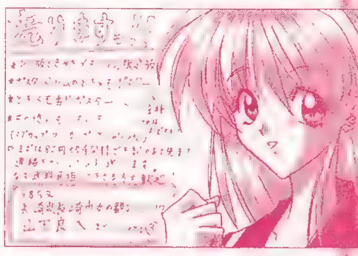












お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド係

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-□□

（受取人）
渋谷区恵比寿南3・1・8・11GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住所	〒（　　） 都道・府・県 TEL（　　）　－
フリガナ 氏名	年令　才　男　女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　年　在学中・中退・卒業

'97年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。

	記入欄
学校説明会 カリキュラムや就職、入学試験の内容・倍率など当学院に関することをご説明します。 希望日時（日曜・祭日を除く）をご記入下さい。	月　日 時から
一日体験入学 1 ゲーム企画書、2.シナリオ&ライター、3.ゲームグラフィック、4.ゲームプログラム、5.CG、6.3DCGアニメーション、7 映像編集、8.DTMです。	コース
模擬試験（入学試験対応） 入学試験対応の模擬試験です。受験の結果はA～Eの5ランクで評価します。また、成績優秀者は本試験時に受験科目が免除される特典付きです。	
傾向と対策（入学試験対応） 試験対策レクチャー付きの模擬試験です。模擬試験と同様に、成績優秀者は本試験時に受験科目が免除される特典付きです。	
テーブルトークRPG大会 RPGの原点でもあり、人間同士でプレイする一種のテーブルゲームです。 この機会に是非TRPGの醍醐味を味わってみては如何でしょうか。	

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	ゲームデザインコース	
	シナリオ&ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	グラフィックデザインコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　）　TEL（　　）　―
フリガナ 氏　名	年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

実力が違う!

業界で活躍しているプロが務める「講師陣」

業界と共に開発された「カリキュラム」

実際の開発環境を身近にする学院内のソフトハウス「電脳工場」

トップ・クリエイターによる「特別講義」

世界レベルでの教育環境を提供する「海外提携校」

講師や電脳工場を通して広がる「業界とのネットワーク」

就職を完全にバックアップする「就職部」

学生一人ひとりを指導する「教務部」

プロと同レベルの「マシン群」

Silicon Graphics
DELL
DEC
COMPAQ
IBM
Macintosh

全ては就職実績が物語っています。

【97募集コース】
昼間部2年制
ゲームデザインコース
シナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
グラフィックデザインコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

【イベントスケジュール】
'97学校説明会　12月7日(土)～12月26日(木) 日・祭日を除く
体験入学　12月8日(日)
模擬試験　12月15日(日)
傾向と対策　12月22日(日)
TRPG大会　12月23日(月)

【97年度学校案内書無料送付中】
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

【97年度入学願書受付中】



ゲームグラフィックコース在籍
魚橋剛 君

先生方が業界のプロフェッショナルだから、知識も技術も、現場レベルのものが手に入るんですよ。特別講義だけ業界の方に教わるのではなく、全ての授業をプロの方に教わるから、教えてもらうひとつひとつに安心感や真実味がある。それに、自分がレベルアップしているという実感や、実際に業界に出てからもプラスになるだろうという実感があるんです。皆さんにも「本質を見極める目」を持って欲しいですね。自分で取捨選択する目を持っていることが、これから勉強する上でも社会に出る上でも大切になると思います。後になって後悔なんてしたくないですからね。

バンタン電脳情報学院
【フリーダイヤル】
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-11GM





だんだん盛りあがってきた!!

旅に役立つオーブのネタや皆の知りたい宝箱の法則など知って得する情報が盛りだくさん。

まだまだ奥は深い

続・ミスティックオーブ講座

今回はミスティックオーブとプレイヤーキャラの関係について迫ってみよう。

担当：MVP

ミスティックオーブに関わる新たな事実が発覚した。

これによって前回の紹介で、

●魔法→魔法

の連携の組み合わせの数もぐっと多くなったり、より多くのコインを出せるようになってきたのだ。

ではその新たな事実とは何なのか?それを今から説明していこう。

叫けばよりよくなる

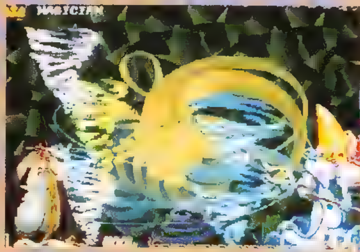
オーブを拾って魔法を発動して、「よーし当たれよ」とジーッと画面を見ているのが今までであった。

だが、魔法を発動した瞬間から猿のようにボタンを叩くことで、魔法の性能がアップしたのだ。つまり発動したらボタンを連打するのが重要となってきたわけだ。

ただ、どの魔法も連打していればいいというわけではなく、コツがあるのでそれを見ていくことにしよう。



風の魔法でみると、これが連打していない時。



これが連打した時。風が大きくなっているのがわかる。

氷は調整でかなり変わる

まずは氷の魔法から見ていこう。

氷の魔法は自分の前方に最初5本の氷弾が出て、少したつと相手に向かってホーミングしつつ飛んでいく。そしてすぐにまた5本の氷弾が出て、これもまた飛んでいくのだ。

これを連打して出していくとどうなるのかと言うと、

●前方に出現してからすぐに、相手に向かって飛んでいく

というふうに変化する。

つまり、前方に5つの氷弾が出現したらすぐに飛んでいくようになるため、相手への着弾が非常に速くなるのだ。

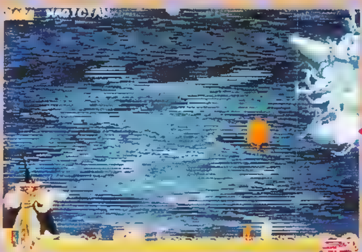
ということは魔法→魔法の追い打ちをしたい時にかなり使いやすいというわけ。この場合ホーミングするのもかなり有効に働いてくるのだ。

氷の魔法は5つの弾が2セット出るが、ずーっと連打していくと2セット目の弾も素ぐに飛んでいく。これはこれでいいのであるが、ちょっと工夫することでさらにいい結果がでる。

それはどういうことかというと、1セット目は連打で素早く着弾させ、2セット目は



これがずっと連打した時の相手の浮き。



これが1セットだけ連打した時。明らかに浮きが違う。

連打せずに自動的に発射させるのだ。

このようにすると、1セット目がヒットした後、相手は凍った状態で少し浮く。そして少し後から2セット目が着弾するので、これでより高く浮くようになるのである。

通常、2セット目も着弾しているとと2セット目の着弾が早すぎて少ししか浮かない。しかし2セット目を連打しなければかなりの高さまで浮かせることができるので、その後魔法をもう1つ使って連続技にするのも楽だし、もしオーブがない場合でも自分の動ける時間が相手の落下時間分増えるので有利となる。

というわけで氷の魔法は、

●1セット目を連打→2セット目は自動発射

という使い方をするのが良い。

タバサは氷の魔法が得意魔法であるが、他のキャラとこれといって変化はない。

隕石は見た目にわかりにくいが変化あり

隕石は自分の頭上から相手に向かって斜めに出る。これもホーミングがかかる。そして連打による違いは、

●隕石の数が増える

というものだ。

隕石は画面上に出るものすべてヒットしているわけではないので、実際のヒット数は1～3個ぐらい増えているだけであるが、それでも連打はしたほうがいいのである。

また、隕石の魔法はレオの得意魔法で、レオが使った場合に連打をすると、

●通常の時よりも隕石が画面上に出現するのが早くなり相手への到達時間が早い

という変化がでる。

これは魔法→魔法とつなげ

る場合、2回目の魔法のところを隕石にすると効果が高いということだ。

毒は使いにくい

毒は自分の足元から前方と後方に毒ガスが走るようになっている。相手が遠いと届かない場合もあり非常に使いにくい魔法だ。連打をすると、
●足元からもう1回毒が前方と後方に出る。そして1回目の毒のヒット数が通常3回なのに対して、4回ヒットするようになる
という大きな変化が出る。全弾ヒットで3ヒットが一気に7ヒットにまでなるのである。密着で使い連打をすることではじめてまともな魔法に変化するのである。

また、毒の魔法を得意とするムクロは、通常使った場合2ヒットと、他のキャラよりも劣るが、連打をすると3回毒ガスが出るようになり、MAX8ヒットにまでなるのだ。3回目の毒ガスが1ヒットしかしないが他のキャラよりも多くなるので連打は重要ということだ。ただ、ムクロの8ヒットを狙うには超連打をしないとだめで、中途半端だと2〜3ヒットしかしないのでこれまた使いにくい理由の1つとなっている。

一応出はかなり早いので、隕石の魔法と同じく、魔法→魔法の2回目用として使うことができる。


ムクロの場合、超連打しないとあまり意味がない。

風の魔法も特長がある

前回の魔法の説明で最も使える魔法と書いた風の魔法であるが、他の魔法の使い勝手やヒット数が上がったため、一概に使える魔法とは言えなくなった。しかし安定していることは確かである。

さて、この風の魔法、実はキャラによって差がかなりあることが分かった。

風の魔法のヒット判定は、青い風にあるのが判明したのである。そしてキャラによってその青い風の数が違うのである。実際に見ると、

●レオ　…3→2
●タバサ…2→2→2
●ムクロ…3→2→3
●タオ　…ムクロと同じ

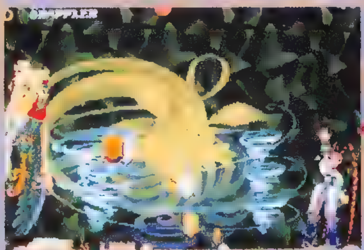
というようになっている。

数字が示すのは、縦に並んでいる青い風の数である。これによって、レオは初発は当たりやすいが風が2回しかこないので、実際はあまりコインは出ないが、ムクロは最初も当たりやすくて、しかも3回も青い風がくるので継続して当たっていくからコインの数も多くなる、ということがわかってくる。

一つ注意してほしいのが、青い風1つがそのまま1ヒットではないということ。1つの風が相手の体に当たると、それだけで3ヒットぐらいするのである。従ってヒット数は多くなりやすい。

風の魔法は連打をすると、青い風の部分が大きくなり、より当たりやすくなる。ヒット数は別に上がらないので注意しよう。


レオの風の魔法。青い風の数を見てみよう。


こちらはタオ。最後の3つの風の分だけレオよりも多い。

炎と雷はあまり変化なし

炎の魔法は毒と似たような出方をするが、連打した場合はもう1回炎が出るのではなく、若干遠くまで1ヒット判定を持つ、ぐらいの変化しかない。実際にはヒット分だけ増える。そして炎の魔法を得意とするタオが使ってもあまり変化はない。

雷の魔法は、連打しても一見変化がないように見える。しかし、1本1本の雷の判定が大きくなっていて、より当たりやすくなっている。しかし、もともと雷の当たりかたがランダムなので、ヒット数が格段に上昇するということはないのが残念だ。


炎の魔法。これも使いにくいかもしれない。


雷の魔法は見た目でわかりづらいが雷の判定が大きくなっている。

まとめてみると…

今までの連打法を総合的に見ると、氷の魔法や隕石の魔法も使いやすくなったと言える。また、魔法→魔法のつながる組み合わせもたくさん増えてきた。

これによって、前回の風の魔法を重視したものよりも選択の幅が広がったので、ボスの耐性をより重視してみるともっと効率のいい魔法の使い方がみつかるはずだ。研究してみよう。


ボスごとに研究してみよう。

Mistic Masic早見表

	基本ヒット数	連打による変化	キャラ別変化
氷	10	最初の５発、後の５発発射が早くなる	なし
炎	7	ヒット数が増える（MAX８）	なし
雷	？	１つ１つの雷の判定が大きくなる	なし
隕石	？	隕石の数が増加	レオだと隕石の到達が早くなる
風	？	判定のある青い風が大きくなる	レオ：３→２　タバサ：２→２→２ ムクロ・タオ　：３・２・３
毒	3（ムクロは２）	もう１回毒ガスを出す→ヒット数増加（MAX７）	ムクロだと計３回毒ガスが出る（MAX８）

狙って出したい!

宝箱の法則

宝箱の出現というのは、ある条件と法則が成り立っている。少しでも自分の出したい物を出せるようにしたいね。

担当：ワイルダーKEI

宝箱の出現条件

この世界では、闘っている最中に宝箱が出現し、その中には様々なアイテムが入っている。その宝箱の、出現と出てくる確率をお教えしよう。

●出現条件

①キャラクターがぶっ飛ばされて地面にダウンしたとき。
②キャラクターが投げられて地面に叩きつけられたとき。
③コンティニューしたとき。

この3つだ。①と②のキャラクターというのは、自分の動かしているキャラクターはもちろんのこと、敵キャラも含まれる。

出現場所は、キャラが地面に叩きつけられた場所だ。③に関しては、スクロール画面の中心位置に宝箱が出現する。

ただ、キャラクターがダウンしても常に宝箱が出現するというわけではなく、地面に叩きつけられた回数や残りの体力によって、出現する確率が違うのである。

●地面に叩きつけられたときの確率

・ダウンした回数、または叩きつけられた回数が1回目よりは2回目、2回目よりは3回目のほうが、宝箱の出現率が高い。3回目以降の確率は変わらない。それと難易度も関係しており、難度が上がっていくに連れて、出現確率が低くなっていく。レベルを上げるなら、最初（ボスにいく前）のうちに経験値を稼いでおくといいだろう。

それから、いくら難度が高くても、叩きつけられた回数が3回以上なら、出現する確率が高くなる。



プレイキャラ、モンスターどちらかがダウンしても宝箱は出現する。

気になる宝箱の中身

宝箱が出現することにコンピューターが決定したらその中身を決定するわけだが、君の動かしているキャラが地面についたか、敵キャラ（モンスター）のどちらかが地面についたかで、中身の決定の過程が少々異なる。

●プレイヤーのキャラが地面についた場合

プレイキャラクターの残りの体力に応じた確率で、食べ物、コイン、オーブのどれが出現するかが決定する。

まず、プレイキャラの体力が多ければ多いほどオーブの出る確率が高くなり、コインや食べ物の確率が低くなる。が、体力が満タンだと、ほぼ出ないと見ていい。逆に体力が非常に少ないと、食べ物の出る確率が高くなり、オーブの出る確率が低くなる。全体的に見て、コインの出る確率は非常に低い。

●モンスターが地面についた場合

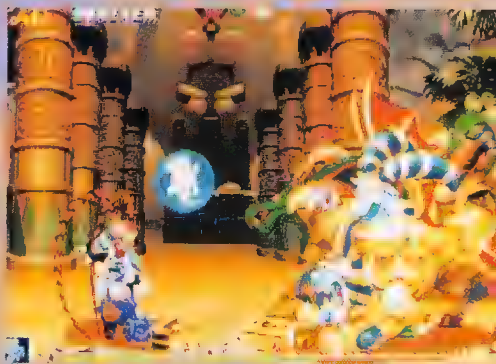
モンスターが地面についたときは、必殺技でダウンさせた場合と投げで地面に叩きつけた場合とでは、宝箱の中身が異なる。

ダウンさせた場合はオーブが出やすく、投げで叩きつけた場合は食べ物が出やすくなっている。このゲームでは魔法を使ってバリバリコインを出したいので、なるべく必殺技や魔法でダウンさせるようにしよう。各キャラでモンスターのダウンを奪う技は、

レオ――しゃがみ大パンチ。
タオ――しゃがみ大Ⓟの2段目、大足払い、炎龍脚。
ムクロ――レバー前斜め下中キック、立ち小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚ（連続ヒット）。
タバサ――レヴェリーソード、レバー前斜め下中キック。

などがそうだ。ムクロなどは、レベルが低いうちはダウンを奪える必殺技がないので、通常技がメインとなる。

それから、ハウザーと金剛に関しては例外で、これらの技をヒットさせてもダウンさせることはできない。これはどのキャラを使ってもそう。



この体力ならオーブの出る確率が高いぞ。



オーブを出したいなら投げ以外の技でダウンさせよう。

アイテム別、その種類の決定

同じアイテムの種類でも、色々と違った物があるよね？食べ物だったらスープとかサラダとかエビとか…それをどうやって決められているのかを見てみよう。

●食べ物

これは非常にわかりやすい。自分の体力がより少なければ回復量の大きい食べ物が出てきて、減っていなければ回復量の小さい食べ物が出る。

体力回復の大きい食べ物は肉、エビ、鶏の丸焼き、中ぐらいのものはカレー、ラーメン、おにぎり、オムライス、目玉焼き。小さいものは、ケーキやソーダなど形的にも小さいものだ。また、体力満タン時に取ると経験値になるので、エビなどの大きいものがあれば、是非取っておきたい。



同じ回復量の食べ物は、ランダムで決定される。

●オーブ

オーブに関しては、地面に着いたキャラクターによって決定される。詳しくは表のほうを見て下さい。

それと、いくらモンスターをダウンさせても宝箱が出てこない…そんなときは、画面をスクロールさせてみよう。基本的に1つ以上宝箱は出ないので、画面をスクロールさせて探し出す必要がある。宝箱が出ないなと思ったら、とにかく移動してみよう。

キャラ別ダウンしたときに出るオーブ表

キャラクター名	オーブ
レオ	ランダム
ムクロ	氷or毒
タバサ	隕石or風
タオ	氷or雷
ハウザー	隕石
金剛	隕石or風
ヌール	氷
ルアン	隕石
セクメト	氷
ギギ	ランダム
ジハード	雷
ヴァルドール	ランダム

モンスターが地面についたときの確率

モンスターを何で倒したか	食べ物	オーブ
ダウンしたとき	ほとんど出ない	とても出やすい
投げたとき	非常に出やすい	まるで出ない

プレイキャラが地面についたときの確率

残り体力	食べ物	オーブ
非常に少ない	出やすい	出にくい
まだ耐えられる	出にくい	やや出やすい
余裕ですわ	出にくい	出やすい

風の魔法で荒稼ぎ
VSハウザー

耐性
弱点

体の大きいハウザーは、風の魔法がよく当たる。

担当：MVP

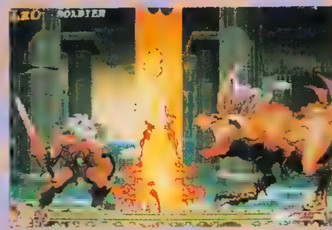


注意するべき行動

ハウザーの攻撃で注意しないといけないのは主に3つある。写真と一緒に見ていこう。

①ヴォルカノブレス

これは口から火球を出してその火球が地面につくと火柱が噴き上がるものである。火の球、火柱ともに攻撃判定があり、ジャンプしていくときに非常にくらいやすい。ある程度遠めで撃ってくることが多い。



火柱は判定が少し残るので注意。

②デリュージュアサルト

角を前に出して突進してくる攻撃。これはその前に一度横を向いてから出してくるので慣れればすぐに反応できるようになるだろう。



突進は前兆を見切れば楽勝。

③ガストフレイム

自分が遠くにいるときにやってくる攻撃で、すさまじいブレスを吐いてくる。端から端まで届くので要注意だ。一発が痛いぞ。



逃げてばかりだとくらってしまうぞ。ちなみにハウザーは発狂状態で体が赤い。

動きの遅さを突く

対ハウザー戦で心がけることは、動きが遅いので近づいてしまえばいいということ。近づいた時もスーパーアーマーに対抗するために投げを狙っていくのがいい。打撃だと問答無用に返してくる場合が多い。気をつけよう。

また、ハウザーは体が大きいので風の魔法が全弾ヒットするため、コインがザックザック出るいい奴である。

力には頭で勝負
VS金剛

耐性
弱点

典型的なパワーでごり押しタイプ。扱いやすいが油断は禁物。

担当：ギィ

ちょっと単純でござるよタヌマどの

攻撃を受けてもひるまずに攻撃を繰り出す金剛。いわゆるスーパーアーマーに近い能力を持っている。

このため、下手に正面から勝負を挑むとどんなに攻め立ててもすべて、金棒を振り下ろす「地割り鎚」で一蹴されてしまう。



生半可な攻撃は「ごちん」と一発。痛いぞ。

また、金剛に対して攻撃を加えていくと「赤熱化」してパワーアップ。ただでさえ高い攻撃力がさらにアップするのだ。

ひたすら転ばせ続けるのが吉

基本的に金剛の攻撃パターンは「近付いたら殴る」という単純なもの。スーパージャンプで真上付近から、裏に回り込めば、反対方向に技を空振りさせることができる。

ここで背中側から、金剛相手でもダウンを奪える攻撃を当てていこう。



できれば近くからスーパージャンプして攻撃を出させて、



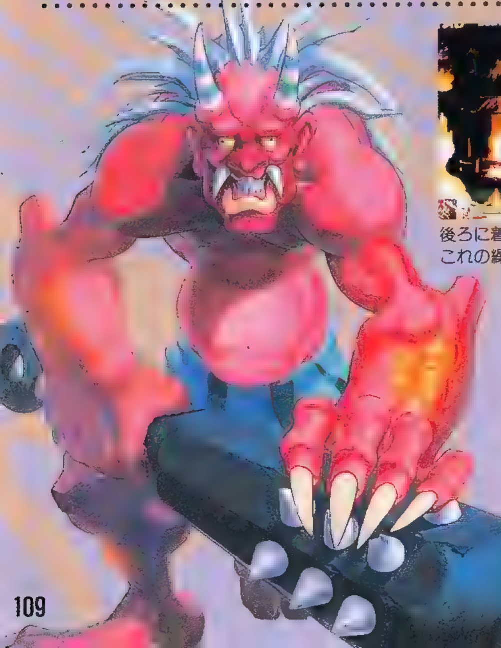
後ろに着地してダウンさせる。基本はこれの繰り返しだ。

一応、全キャラ共通で投げが安定。ただしこれでは宝箱が出にくい。意識するならレオはマーズスラッシュまたはクロノスラッシュ、タオは炎龍脚、ムクロは立ち小K→立ち中K(→立ち大K)、タバサは立ち小K→レヴェリーソード、が確実にダウンを奪うことができるぞ。

この、スーパージャンプ裏回り法で注意しておきたいのが大仏臀（ヒップアタック）と跳ねこぶしちぎり。いつでも空中ガードできるように注意しておこう。大仏殿はガードしたら確実にダウンさせよう。

怒りをさます投げ

赤熱化すると攻撃力が高く非常にやっかい。しかし投げることで通常の状態に戻すことができるぞ。また、赤熱化モーションは投げを含め、攻撃を完全に無効化するが、動き始めるところを投げてしまえば問題はないぞ。





VSヌール

耐性　弱点

どのモンスターでもそうだが、焦らずに攻めていこう。

担当：ワイルダーKEI

中間距離こそヤツの間合い！

持っている技をすべて使ってくるヌールほど怖いものはない。焦って攻撃し返そうとするとことごとく迎撃されるので、ヤケを起こさないことが肝心だ。

地上戦においては、トライデントピアース（槍ストレート）や突進攻撃などが厄介だ。足で絞め上げるタイプの投げ技は、近距離間合いなら投げられることはまずない。逆に間合いを離していると的になりがちで、地面から突き上げてくる足の的にもなりがちだ。



ブスブスと嫌な感じだ。

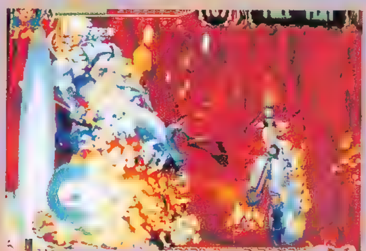
また、ジャンプ攻撃にいくにしても、対空技に注意していかなくてはならない。とり敢えず空中ガードをしながら近づくようにしよう。ただ、着地するまで攻撃判定が持続しているので、ヘタに手を出すとくらう恐れがある。斜め上に吐いてくる墨も曲者で、これをくらうと一定時間動くことができないので注意したい。



とりあえず空中ガード。

ヤツは炎に弱い

水の属性を持つキャラだけあって、ヌールは炎系の魔法に弱い。必殺技や通常技が炎系のタオにとっては、他のキャラに比べて有利といえる。だが、氷の属性を持つタバサにとっては、あまり有利といえる相手ではなさそうだ。が、1人目にくるので、倒す分には問題ないだろう。コインを出すことを意識しないのならば、炎の魔法を使って体力を奪うことに専念してもいい。



燃えてフィーバー！

VSルアン

耐性　弱点

避けたり飛んだりこざかしいルアン。しかし深追いすると即、死が待っているぞ。

担当：ギィ

ウォーザードのなかで唯一、飛行が可能なルアンに対しては、ちょっと違った対応が必要。まずは上空から突進してくる2種類の技、翼裂呪爪と獲烈堕降のふたつ。翼裂呪爪はしゃがみガード不可で、踏みつけ→ダウン攻撃がワンセット。一方の獲烈堕降は投げ技のようだがガードしていれば投げられることはない。ただし、途中でガードを解くとつかまれるぞ。



くらうかガードするまで見分けはつかない。反撃を焦ると捕まるぞ。

そして比較的遠距離で、この二つとともに使ってくるのが羽を飛ばす「針翔獄羽」と、火の鳥に変じて突進してくる「急炎天鳳」。針翔獄羽は甘く見ているとそこから連続技を決められたり、ガードをはずされたりするので確実に反応してアルティメットガードできるようにしておこう。

急炎天鳳は出かかりの、渦状に回転している「溜め」状態にも攻撃判定があり、この「溜め」時間が長いほど、巨大な、攻撃力の高い火の鳥に変じてつっこんでくる。



でっかい火の鳥。要注意だ。

対空が基本

通常のガードではまず確実にガードをはずされ、ジャンプしても反応して斜め上に飛んでくるので必ずアルティメットガードすること。

地上にいても空中にいても、近くでは足や羽でぺちぺちとやってくることが多い。下手に投げを狙ったり、ジャンプで逃げようとしてくらい、気付くとかなりの体力を奪われているなんてことになる。

ところがここはチャンスでもある。ルアンの攻撃をガードしたらすぐに、レオならしゃがみ大Pまたはクロノスラッシュを、タオなら炎龍脚、ムクロは立ち中K、タバサはレヴェリーソードを出せばほぼ確実にヒット、ダウンを奪うことができる。

また、一度転ばせたらノーガードで近くにいれば、起き上がりの天昇偽鳳を誘うことができる。対空としては強力なこの技だが、横方向は意外と短いのだ。落ちてくるところに攻撃し放題だぞ。



ノーガードで待ち、起き上がる瞬間にガード、でもOK。



4神獣の力侮りがたし

VSセクメト

耐性

弱点

3面固定の敵、セクメトは、ボーナスステージの前に誰もが通る最初の難関。落ち着いていこう。

遠距離時は様子を見る

セクメトは、近距離戦、遠距離戦のどちらもできる、距離を問わない強さがウリの難敵だ。

攻略法はやはり、ほかの敵同様にジャンプなどで接近し、至近距離から魔法を当てていく、というものになるが、接近するまでが少し難しい。というのも、先に述べたとおり、離れていても強力な攻撃を仕掛けてくるからだ。

遠距離戦で多用してくるのは、主に「滅びの聖火」「贄の罪人」「死の聖火」の3つ。「滅びの聖火」は斜め上方へ火球を連続発射する攻撃だが、一番端でガードしていればやられることはない。

土中から現れ歩いて接近してくる亡者たち、この亡者に捕まると地中に引きずり込まれてダメージを受ける「贄の罪人」は、素直にジャンプして回避すれば問題なし。このときは空中ガードになるよう、バックジャンプしよう。もし捕まれても、急いでレバーとボタンをガチャガチャやれば振りほどくことができるので、諦めないように。



これは、ジャンプで避けよう。

遠距離戦で気をつけねばならないのが、長～い火のブレスを吐き出す「死の聖火」だ。これを出されているときは、おとなしく端でガードしていよう。ただしレオとタバサは端にしても触れてしまうので、龍の頭部がのぞけるモーションが見えたら、アルティメットガードを入力しておこう。

跳び越すときはジャンプ攻撃を出しながら

さて、「死の聖火」以外の攻撃のときはスーパージャンプで近づくチャンスなわけだが、セクメトを跳び越える際、気をつけなければならない攻撃がある。それは、頭上を越えて真後ろへ着地しようとしたときに出される背後への攻撃、「悪魔の吐息」だ。したがって、ただ跳び越えて背後に降りるのではなく、ジャンプ攻撃でセクメトに一撃を加え、「悪魔の吐息」を吐こうとするのを中断させねばならない。



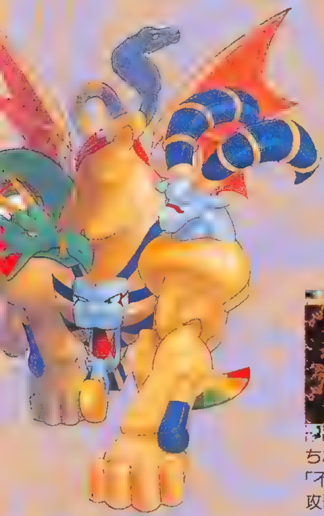
スーパージャンプで跳び越えるときは、一撃くれること。

その後は、着地して投げを狙い、浮いているところへ風の魔法で追い打ちだ。セクメトは重いのでたくさん当たる。ただし、セクメトは風の属性に弱いので、経験値をかせぎたい人は雷の魔法をつかったほうがいいかもしれない。逆に、とりあえず倒したい！という人は、とにかく投げて風の魔法を大量ヒットさせよう。またできる限り、端で魔法を使おう。

残体力が少なくなって獅子の頭部がとれると、本体から極太の石化光線「裁きの光」を出してくるようになるが、ムクロ、タオはしゃがみガードしていれば当たらない。レオ、タバサはアルティメットガードを必ず使って防御だ。



ちなみに、ボディアタック「不浄の清め」は魔法でなら攻撃可だ。



対人防御機構発動

VSギギ

耐性

弱点

リーチの長い、剣攻撃のスキをついて攻めろ!!

担当：伊勢 猫

ギギの攻撃でもっとも注意しなければならないのは、剣を使った長いリーチの通常攻撃で、少しでも気を抜こうものならチェーンコンボでもってあっという間に体力ゲージを1本くらい減らされてしまうこともしばしばある…。

よって、基本的には自分から攻めていくのではなく、ガードに徹していきながら反撃するスキのある必殺技を出してくるまで待ってから攻撃していくのが基本戦法といえる。



突き攻撃からのチェーンコンボでここまで減ってしまう…。

技別対処法

●ルンリグザチャク

旋風脚よろしく剣を回転しながら近づいてくるが判定は上段攻撃なのでしゃがんで避け、下段攻撃で反撃あるいは攻撃の終わり際を投げていく。

●メリチャギチャク

技を出し始めてしまうと途中で止めることはできないようなので、遠い間合いで出してきた場合にはスーパージャンプを使って裏へと回り込んで攻撃する。また、アルティメットガードで攻撃をやり過ごしてからでも硬直時間が長いのでそこをダッシュして投げることなどもできる。

●ピュチキッカン

剣を地面に突き刺した際の魔方陣の色で3種類の攻撃を見分けることができるということは以前説明したとは思うが、この中で反撃していくのは黄色の魔方陣のヤリ攻撃。



赤と青はガード、黄色はスーパージャンプで反撃だ!!

基本的には魔方陣が黄色かった場合、即スーパージャンプをして近づいて連続攻撃や投げで反撃していく。

これ以外としては、スーパージャンプでギギの近くに着地しようとするとザクキッカンを出してくるので、これをすかしての反撃を狙っていってもまたいいだろう。



とっかえだまの理想がここに

対戦とっかえだま

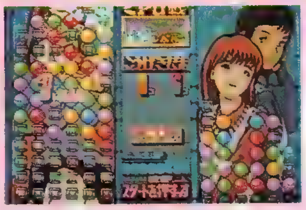
コナミ秘蔵の描き下ろしイラストも掲載。とっかえだまを倍楽しもう。

担当：Dr.Ace

目指せ27連鎖(無理)

今回は理想論を掲げて理想の連鎖を目指してみましょう。実際はできて20連鎖ぐらいというところが上限ぽいけれど、理論を（一応）立てて限界にチャレンジしてみることにします。

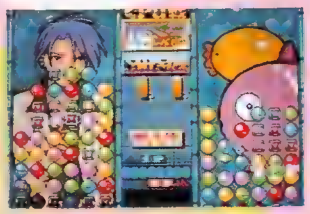
まず、ぱずるだまのときからそうだったことではあるが、画面外でもたまを消すことができるのが、このゲームの特徴。これを利用して連鎖数を増やすのが1つ。



画面外を利用。これが鉄則だ。

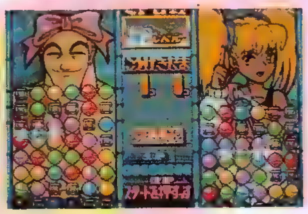
どこか1列でも埋まっていなければ死ぬことはないという、このゲーム特有のルール。これを最大限利用する。これで5列は確保できるわけだ。これが人にできる限りのうちの、最初の乗り越えなくてはいけないテクニックだ。

なお、5列にするところからして、最初に3つほど処分することが必要だ。まずは上に3つほど持っていっておこう。



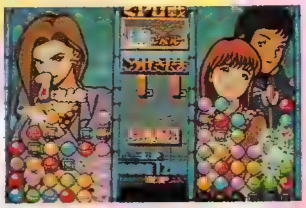
まず3つ処分。これも鉄則。

その次に重要な要素は、相手が誰かということ。上から降ってこられると、あとで処理が面倒なのでやはり下から競り上がってくるタイプのキャラが理想だ。色の釣り合いからどう考えても、理想の相手はバニラ以外に考えられないだろう。最高に妥協してドップリー博士だ。



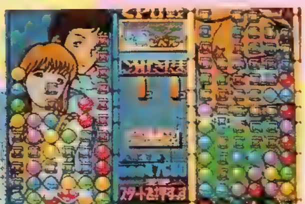
ターゲットはバニラ。やっぱり鉄則。

それから先は、おおだまこだまとその色の割合がちょうどよく出てきてくれること。競り上がりによる事故が起きるかどうかも同様だ。これは運がらみでしかないのでとっかえだまと電源の神様に祈ろう。



事故。信号はよく見て渡ろう。

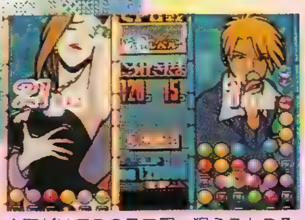
最後に、これは人間の限界がどの辺なのかは分からないが、カーソル移動のスピードと正確さだ。できればボスクラスにまでレベルアップをしたいところだが、無理そうだ。



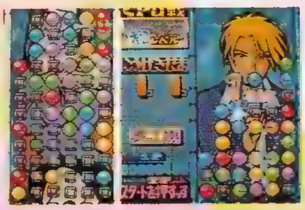
速さもだが、正確さを重視しよう。

餅を絵に描いてみたが、多分基本は縦並びないいだろう。好みで通称美樹原並びを使うのでもいいかもしれないが、私はお口に合いませんと言っておこう。

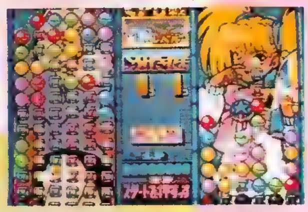
これらのすべてを身につけてやっと理想の27連鎖は完成することだろう。私には無理なので世界のハイスコアラーの皆さん、頑張って狙ってください。



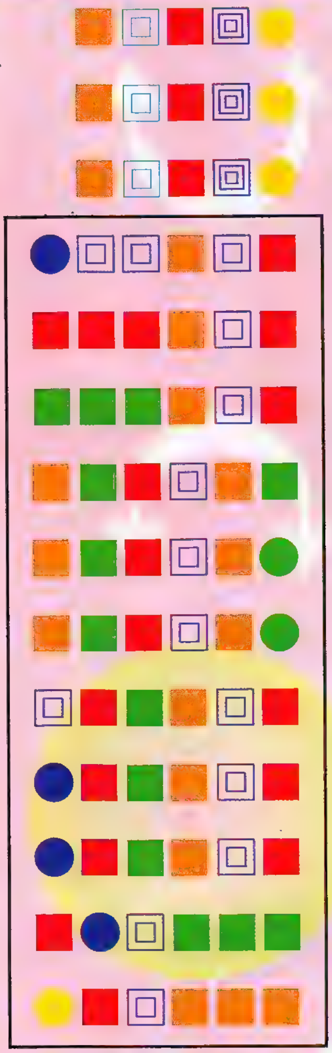
1面だけでこのスコア。狙えるところまで狙ってみよう。



（一応）完成。これ以上は望めないね。



この調子で組んでいこう。



画面内

ウパ太

おいらウパ太！メキシコ生まれの東京育ちウパよ！
昔は学長さんに可愛がってもらってたけど、
あきられちゃった今はただの「のらウーパー」ウパよ。
捨てられたおいらに都会の風は冷たいウパね。
野生に戻ってワイルドに変身したおいらを見るウパ!!



ドップラー博士



私の１日はビーカーで飲むコーヒーから始まる。
自分で言うのも何だが私の発明品は素晴らしい物ばかりだ。
その腕を見込まれて今は学長の下で秘密の大研究を
おこなっているのだ!!!
実験台募集中！

バニラ



ナントカ星人さんに魔法のタンバリンをもらって
変身できるようになっちゃった！
地球の平和のためにって貰ったんだけどそんなこと
言われても、バニラなんだかわかんないや！
でも、面白いからお兄ちゃんに見せてこよっと！

レッドハイヒール山口



お気に入りのリボンをつけて大好きなジェニーちゃんといっしょに警備のお仕事。
お祭りで人がいっぱいいるから、悪い子ちゃんもいるかも？　どきがむねむねしちゃう～ん♥
でも、ジェニーちゃんがいるからスウィ～トなめん！

三条塚あやめ



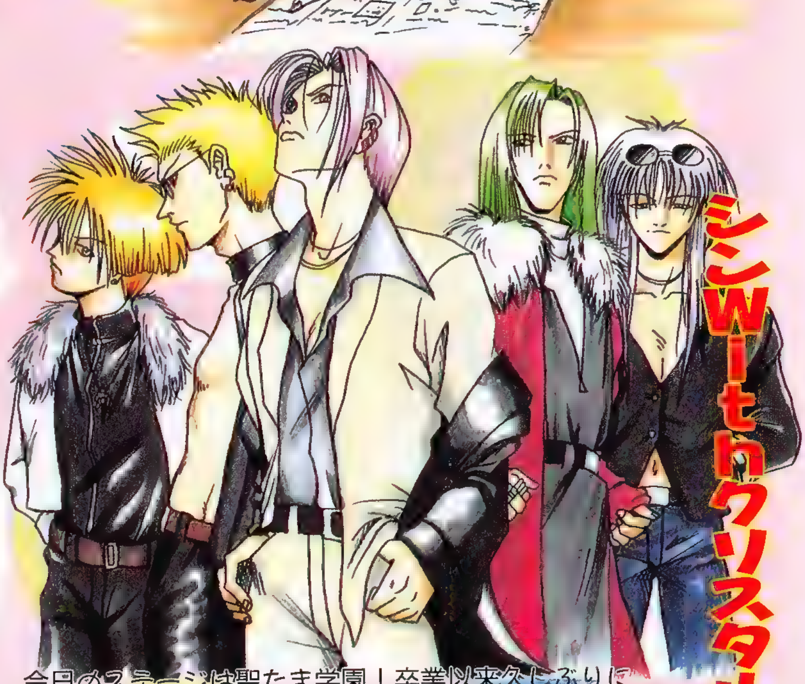
今日は聖たま学園の文化祭。学長の頼みで見回りをすることになったわ。
ファンの男子生徒をうまくあしらいつつだから忙しくって大変！美しさって罪よね。
なにか、とんでもない事が起こりそうな　よ・か・ん♥

ひろし&ひとみ



「今日は学園祭ね、ひろし」「そうだね、ひとみ」「何か周りが騒がしいわね」「そうかい？僕は君しか見てないから」「もう！ひろしったらぁ♥」2人のラブラブぶりに敵はいないのだっ!!!!
「次はどこに行く？」「ひろしとならどこだっていい♥」「あはははは、こいつぅ♥」

シンWithクリスタルマイト



今日のステージは聖たま学園！卒業以来久しぶりに学園のステージに立つ。思えばオレたちがバンドを組んだきっかけもこの学園祭だった。
プロデビューを心待ちにしているファンや妹のためにも俺たちは走り続けるのさ!!
立ち止まりはしない、恐れるものは何もないから…。









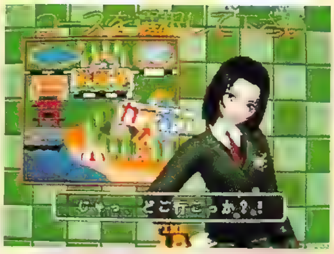
見事彼氏になるとデモ画面に異変が…

まじかるで～と ドキドキ告白大作戦

デートの内容次第で、エンディングは3通りに変化するのよ。彼氏になるには、女の子の好みが分かってないとダメなのよ。

担当：マジカル☆ツインズ

春



カラオケと遊園地のどっちがいいかな？行き先によって質問の内容も変わってくるわよ。

春のデートは、カラオケと遊園地。どちらでも好きなほうを選択してね。

ただし、会話イベントには注意して。霞チャンを狙っている人は、この会話モードで、Aランク以上の評価を得られないとダメよ。

やっぱり、話がつまんない人ってイヤよね。特に、私の話を聞いてくれない人なんて最低。あなたはそんなことないわよね。

あと、写真撮影だけど、これもちゃんとキレイに撮ってほしいわ。Hな写真を撮ったりすると、私たちに嫌われちゃうわよ！

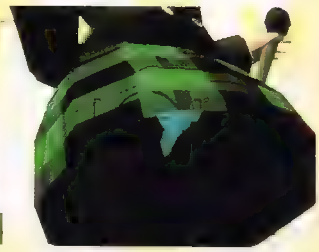


コラッ！女の子の話はちゃんと聞いてないとダメだぞ！



キレイに撮ってね。ズームもいいけど、顔が入ってないのは×。





こんなHな写真ばっかり撮ってると、嫌われちゃうのよ！

夏



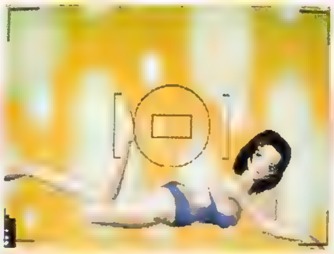
夏はやっぱり海水浴！女の子の水着を選んであげるのはあなたの役目よ。

夏には、海水浴とお祭りの2つのデートコースが選べるの。

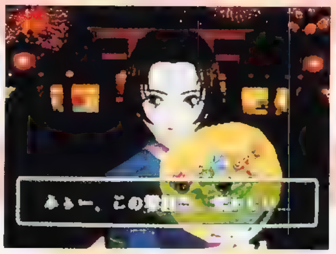
ここで気を付けてもらいたいのは、どちらにもある、貢い物イベントね。女の子たちは、あなたに水着や浴衣を選んでもらうんだけど、やっぱり、服のセンスが良くないと、私の彼氏としては失格かなぁと思うの。がんばって選んでね。

でね、ズバリ言っちゃうと、鈴チャンは赤のビキニ、私愛弓は白のワンピース、霞チャンは、青いビキニを選んであげるといいわよ。

お祭りに行った場合には、私と霞チャンは朝顔、鈴チャンは牡丹を選んでね。



ふふっ。なんかモデルになったみた～い！ポーズを取ったときがシャッターチャンスよ！



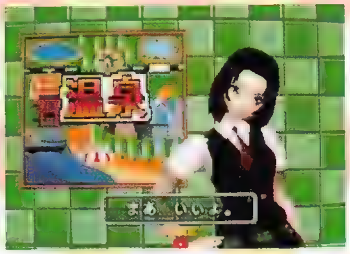
水着もいいけどやっぱり浴衣も捨てがたいよなって人は、お祭りにゴー！



写真撮影は、最後のシャッターが有効になるのね。評価は重要よ。



秋



好感度が上がっていれば、温泉に行くこともできるのね。

秋のデートコースは、スポーツとクラブ、それに、隠しコースで温泉があるのね。

このうち温泉は、出すのに条件があって、この条件は、星の数、春の会話、夏の買い物が関係しているのよ。

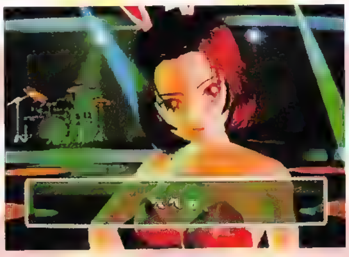
温泉に行ったときは、あたしたちのお風呂を覗きたい気持ちもわかるけど、鈴チャンは恥ずかしがりやだから覗いちゃダメよ。

あと、秋のあだ名イベントは特に評価に影響しないから、変なあだ名で呼ばれてみるのもいいかもね。あだ名を拒否し続けてみると面白いわよ。

温泉やクラブもいいケド、やっぱり秋はスポーツで汗を流すのが一番よね。



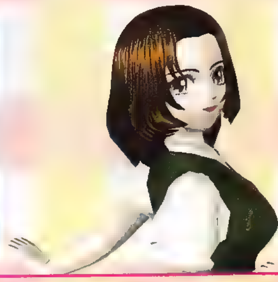
キャッ！覗いちゃダメって言ったのに！もう！



クラブに行くときは、バニーさんの服も選べるのね。



でも、霞チャンだけはバニーさんを選んじゃダメよ。覚えておいて。



冬



クリスマスに船上パーティーなんて、あなたなかなかやるわね。

さあ、いよいよ冬のデートは、クリスマスの船上パーティーでグッと盛り上がるわよ。

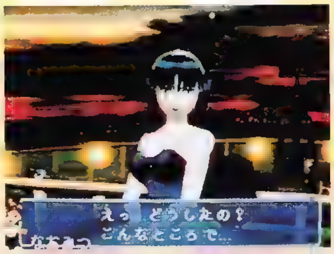
ここでは、買い物イベントで3人のドレスを選んであげるんだけど、鈴チャンは黄色のドレス、あたしは赤いの、霞チャンは赤いドレスがお好みのようね。

そして、この船上パーティーは、彼女のハートを射止める大事なイベントでもあるの。最後の撮影が終わってから、衝撃の告白イベントになるから、「ここでミスっちゃダメよ！

女の子は、あなたからの告白を待ち望んでいるはず。ロマンチックなセリフで彼女のハートを射止めるのよ！ムードを壊しちゃダメ。



私にピッタリのステキなドレスを選んでね。



盛り上がってきたところで、ついに告白ね！最後まで気を抜かないで！



セリフをよーく考えて、上手につなげていくのよ！ステキな告白待ってるわ。





特別付録
鈴ちゃん写真集

恋のライバル ミニゲーム

デートの途中に立ち塞がるにっくき障害・ミニゲーム！難関につぐ難関！困難につぐ困難！危機また危機のデートコース！しかし、可愛いあの娘の笑顔のために、ここは一発漢を見せろ！

てなわけで今回は1ポイントミニゲーム講座。ライフアップがないこのゲームでは、一回のミスが命取りになる。苦手なゲームは何度も経験を積んで特訓するしかないが、いかんせん、このゲームは人間の動態視力&瞬間記憶力に依存しているゲームが多い。極めるには相当の努力と気合と財力が必要となるであろう。

出てくるミニゲームはキャラクターごとにデートコースによって変わっているので、苦手なゲームが出て来るコースは避けて通るというのも手だ。しかし、冬のシーズンはデートコース固定なのでわりとガックリって感じ。

ライバル！動態視力編

動態視力をフルに活用することになるミニゲームが、『ドッキンステーション』『星を探して』『ピタリ止めましょう』『ぷくぷくぽん』『ポップメ〜ン』の5つ。それぞれ解説していこう。

『ドッキンステーション』

目押しでタイミングを図ってロケットをステーションに接舷させるゲーム。

ロケットは残機が3機あるのだが、最初の2機は目押し調整用に使おう。一発目を打ち込んで（打ち込むときに、発射位置をステーションの回転に合わせてしっかり覚えておくように）みて、その結果を元に、着弾が早めか遅めかを確認し、次のロケットでさらに微調整を図る。そして3発目でキメだ。

ランクによって回転速度が変わるので、回転速度を覚えて、発射ポイントを決めておくのも手だ。


最初のミサイルであらかたの目測をつけとこう。

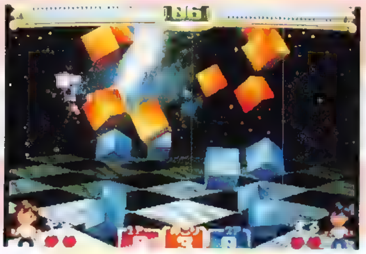
『星を探して』

シャッフルされた箱の中から、星が入っているアタリ箱を見つけるゲーム。

回転系の移動は問題ないとして、やっかいなのは箱の入れ替え。

回転！回転なら目もついていきやすいが、いきなりの入れ替えには思わず箱を見失ってしまう場合も多々ある。

常に『入れ替え』を心に留め、視線を回転系から『入れ替え系（？）』に切り替える訓練をしておこう。


この入れ替えを見逃すな!!

『ピタリ止めましょう』

まさにキングオブ動態視力決定戦。鋭い観察眼とボタンを押す超反応がモノを言うゲームである。

円を描くようにして回転するアイテム群を、ボタンを押して正面のワクの中にピタリと収めるゲームです。

これもランクにより回転速度が決まっているが、最高ランクの回転速度はR-GRAY-のロックオンレーザーより速い。いやマジで。

これも回転速度に合わせて、ボタンを押すタイミングを覚えるのが一番のコツなのだが…究めるのは至難。



それらしき動体がワクに入ったらすぐさまボタンをば!!

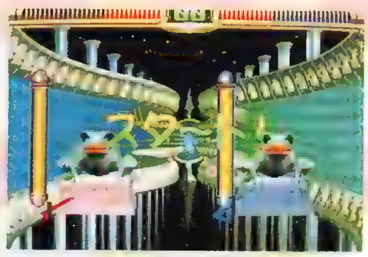
『ぷくぷくぽん』

ポンプのパワーゲージをタイミング良く押して、ブツに空気を送りこんで破裂させるゲーム。ブツの中にはカエルなども含まれていてオイオイいいのかという気もしてくるアナーキーなゲームである。

これもタイミングゲー。パワーゲージが上がる速度に合わせて、目押しポイントを決めておこう。

もちろん狙うはベストポイントである『NICE』。赤のラインが引いてあるギリギリでパワーゲージを止めればOK。が、少しでも赤ラインをオーバーすると、パワーゲージゼロという結果にもなりかねないというハイリスクハイターンな所業でもある。

ちなみに『NICE』とスカ（それ以外の空気送り）の場合は送れる空気量が段違いなので、できるだけ連続NICEを狙っていこう。


NICE以外は狙わない覚悟で。

『ポップメ〜ン』

フライパンの上でハネる人形を数えるゲーム。人形が軽快にピョコピョコ撥ねる動作に惑わされることウケアイな困ったゲームである。

数え方のコツとして、色別に数えていくとか（後半面では難しい）、落下する瞬間を狙って速攻で数えるとか（ニュータ○プ必要）がある。

目で、2、2、2…、とか3、3、3…と区切っていくという方法もあるが、肝心の所で分からなくなったりして悔し涙に暮れる場合も多々ある。ってそりゃ俺だ。

まどろっこしいが、とりあえず一体ずつ数えていくのが一番確実でしょう。


時よ止まれって感じ。気合で数えろ!!

アクション系

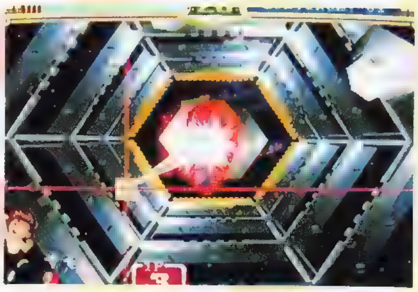
アクション系に入るのが、『目からレーザー』『かもめ飛行記』『ぽよよんパンチ』『ケロケロファイター』の4つ。

『目からレーザー』

迫り来るUFOをレーザーで撃退していくオツなゲーム。

ちなみにボタンを押しっぱなしだと、連続してレーザーを照射できるぞ。

基本的にはUFOを出現順に破壊していけばヨイのだが、中には高速で突っ込んでくる危険極まりない神風UFOもいるので、突進スピードの速い奴は率先して倒していこう。


レーザー照射時はカーソルの動きが遅くなるぞ。

『かもめ飛行記』

スタートシーンがレイストをホーフツさせる。かもめを操作して空中に浮いているわっかをくぐろう。

自カモメをあんまり大きく動かさずに、リングを常に画面中央で捕らえるように進んで行くのがポイント。

慣れれば全ゲーム中一番簡単である。



1ミスは何とかなるが、2ミス以上は痛いぞ。

『ぽよよんパンチ』
画面8カ所に現れるポリゴン顔をブン殴っていくゲーム。わりと問題はないと思うが、斜め方向に出現した敵はちとばかり殴りにくいので、レバーをすばやく斜め方向に入れる訓練をしておこう。



斜め方向さえ壊せばどってことないゲームである。

『ケロケロファイター』
マジデーの目玉とも言える豪華なミニゲーム。自かえるを操作して、敵かえるを蹴散らす痛快娯楽大作。
相手の体力をゼロにするか、リングから押し出すか、タイムオーバー時に相手の体力を上回っていれば勝ちだ。
ボタンを短く押すと小ベロ、長く押すと大ベロ攻撃だ。レバー下で伏せ。これは防御動作にもなる。レバー上方向でジャンプ。もちろんジャンプ攻撃もアリだ。レバーを前に2回連続で入れるとダッシュするぞ。
連続技として—
小・小
小→大（ダウン）
小・小・小
小→小→大（ダウン）
がある。
CPUは起き上がりなどにタイミングよく大ベロを重ねておくと当たってくれるぞ。伏せをうまく使って相手の大ベロをかわし、攻撃に転ずるのがイナセな戦い方だ。


対空は昇りベロだ!!


伏せを有効に使って対戦を勝ちぬこう。

1P



2P




勝ち


小攻撃


ジャンプ


リングアウト


大攻撃


伏せ



ドロー


ジャンプ攻撃


ダッシュ

ケロファイダイヤグラム

	緑	赤
緑	＼	5
赤	5	＼

※11月10日現在

次回予告



ひっさしぶり—♥り・ん・ちゃんで———〜——す—！キメキメのノリノリのマジカルデートだけどぉ、次号も豪華大増ページで（編集部未承認）アナタに会いにいくからね♥
応援の手紙やイラストなんかももらえると嬉しいな♥あて先は『コブシで語る21世紀とまじかるでーと係』まで。じゃまったね——！



君はどこまで隠しボーナスを見つけたかな!?



勲章の育て方や面セレクトを覚え、ボーナス探しの旅に出よう!

担当：GED

人気集中！強いぞバイパー

もうすでに知っているプレイヤーも多いと思うが、知らない人のために書いておこう。じつは「ライデンファイターズ」でも、ライデンやバイパーフェイズ1の自機を使うことができるのだ。

機体セレクト画面で「?」に合わせ、しばらく機体を見ていると、たまにライデンやバイパーの機体がチラッと見えることがある。このルーレットで目押しして選ぶことができるのだ。

確実に選ぶコマンドもあるのだが、やり方は次号で公開ということで…。申し訳ないが我慢してくれい。

ノーマル機体との違い

ノーマル機体では、「L」と「M」どちらのアイテムを取ってもメインショットとサブウエポンが上がるのだが、隠し機体は、メインショットとサブウェポンが独立してパワーアップする。「L」を取るとメインショットが上がり、「M」を取るとサブウェポンが上がるようになっているのだ。

つまり、ノーマル機体が4つで最強になるのに対し、隠し機体だと8つ（4段階×2）のアイテムが必要となるのだ。

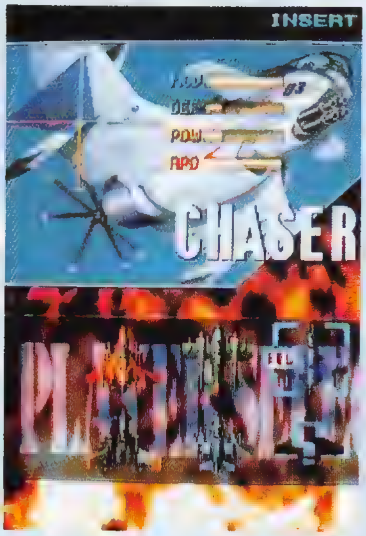
どちらの機体もショットは強いが、ミスった場合の復活は少し厳しいかも。



スピードは遅いが、ホーミングミサイルがけっこう強い。プラズマレーザーをうまくねじれるようになると面白くなる機体だ。



ライデンMK-II



「?」に入って隠し機体を狙え！

いたるところに隠しボーナスが！

このゲームには数々の隠しボーナスがあり、それを知っているのといないのとではスコアに雲泥の差が出てくる。まあ点数によるエクステンドがないので稼いでもしょうがないとも言えるが、10万点のボーナスがバンバン入るとくれば、欲も出てこようというものだ。

●QUICK SHOT

特定の敵をすばやく破壊することで得られるボーナス。その敵の基本点の10倍のボーナスが入る。

ボーナス全般は、中型機や中型戦車など、耐久力の高い敵がその対象になっていることが多い。

●DESTROYED AT A TIME

特定の敵を同時に倒すことで得られるボーナスで、10万点になる。

左右対称に配置されている場合は発見しやすいし、取りやすいのだが、上下や斜めに配置されている場合はかなり難しくなる。

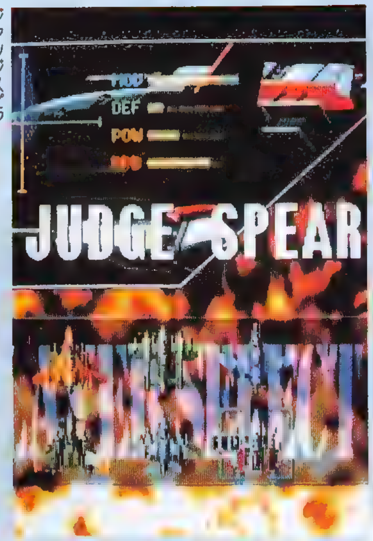
●DEFENDED THE HOUSE

1または2面の戦車ボスが破壊する民家を守ってあげると、1軒につき10万点のボーナス。

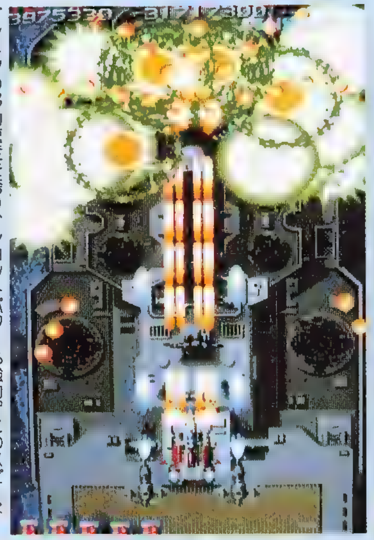
●DISCOVERED THE FAIRY

特定の条件を満たすことでフェアリーが出現。ボムを出すタイプと出さないタイプがいて、ボムを出すフェアリーはしばらく泳がせておき、ボムを出したあとに取ろう。ボーナスは10万点だが、撃ち殺してしまうと10点。

中型機のラッシュをすべて



ジャッジスピア


ダントツの移動速度を誇り、ショットパワーも強力。このスピードが制御できるなら、間違いなく最強の機体だろう。

クイックショットで破壊するとか、中型戦車の主砲だけ壊して放っておくなどの条件で出現することが多い。

●DISCOVERED THE MICLUS

特定の条件を満たすことにより、ミクラス（青い怪獣）が出現。撃つと勲章をばら撒き9個出すと消滅する。消滅時に10万点。

ある場所の上にしばらく重なり続けたり、ある中型機が逃げるときに破壊したりすると出現。稼ぎには欠かせない隠れキャラだ。

超重要！勲章の育て方

出現する勲章の種類は、自機に付いているスレイブの数に関係していて、スレイブが多いほど大きい勲章が出るようになっている。

小・中・大の各勲章は最少点の9倍（それぞれ90・900・9000）まで育ち、取り逃してしまっても点数が下がることはない。どんどん取り続けて早く勲章の点数を上げよう。

ただ、画面内に勲章が残っていると、その点以上の勲章が出ないため、それらを回収してから勲章を出さなければ成長はしない。

例えば、画面に1000点の勲章が出ている状態でミクラスを撃つと、ミクラスの出す勲章はすべて1000点になってしまうが、1000点の勲章を回収し、画面に勲章が残っていない状態でミクラスを撃つと、2000点以上の勲章を出させることができるのだ。同じ理由で、ミクラスに撃ち込むときも重なって撃てば、一気に勲章をMAXまで育てることができる。

すべての勲章がMAXまで育つと、以後はスレイブの数に関係なく特大勲章になる。

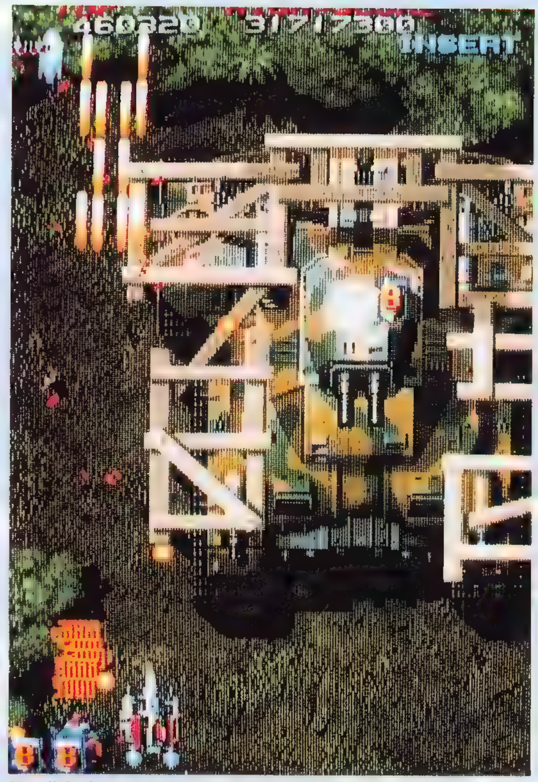

3面の戦艦の艦橋も同時壊し対象だが、斜めや縦並びなうえに耐久力も違う。難しいぞ。


ボス戦車から民家を守ってあげるとボーナス。だからってボンバー落として家は大丈夫なの？


フェアリーを殺してしまうと10万が10点に！撃たずに取りなさいって。


いくら取り続けても、スレイブがなけりゃ90点のまま。はやくスレイブを取ろう。


画面に安い勲章が出ていると、いくら出しても安いまま。



他に勲章がなきゃ、重なってガーッと取る。一気に1000点からMAXに。

勲章の法則

状態	勲章の種類	最小～最大点数
スレイブが0	小	10～90
〃　1	中	100～900
〃　2	大	1000～9000
3種の勲章がすべてMAX	特大	10000～100000

さらに秘密が…

特大勲章まで育て、以後普通に取っていくだけではまったく育たないが、ある条件を満たすと10万モードがスタートし、最高10万点まで育てることができるようになる。

その条件とは、「画面内に9個以上の勲章を出す」というもので、9個の勲章をばら撒くミクラスを使うとやりやすい。途中で勲章を落としてしまうと1万から育てなおしになってしまうが、画面内にそれ以前の勲章が残っていればセーフ。その勲章で点数を継続させることができるぞ。

はっきりいって、10万モードを覚えるだけでスコアが異常に伸びるので、知らなかった人は一度試してみてほしい。絶対病みつきになるハズだ。



特大勲章を画面に9個以上出すと勲章が爆発し、10万モードスタート！

ちょっと待った！スタートする前に…

「あれ?なんでさっきと1面が違うんだ!?」と思ったことがあるだろう。これは1面が森から始まるか、荒れ地から始まるかランダムになっているからなのだ。そして、1面で選ばれなかったほうが2面にくるというわけ。

3エリアで1ミッションが構成されていて、3ミッションで終わり。最後のミッションは1エリアしかないので、全7エリアで終わり。

1・2面だけでなく4・5面も入れ替わるのだが、これを固定させる方法もある。そのやり方はまだ書けないのだが、スタート前にやれることは限られているので、すぐに発見できるだろう。



勲章1つが10万になりゃもうウハウハ。あとは取り逃しに注意。



この画面で、レバーを入れながらスタート。

1・2面の隠しをズラリ！

それでは、ここでザッと1、2面のボーナスポイントを公開するので、写真とあわせて確認しながら場所を覚えてほしい。まずは、戦車がボスの森の面から。

「森面」

①中型機が弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。以後、同じ型のヤツはすべてこの対象となる。5万点。

②中型機が弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。①のヤツより柔らかく、破壊しやすい。全8機で各2万点。

③②の8機がすべてクイックだとフェアリーが出現。

④フェアリーの直後、川を渡って右上の小屋に重なっているとミクラス出現。

⑤中型機を弾を撃つ前に壊すとクイックで、逃げていくときに壊すと左の森からミクラス出現。

⑥ボス前面の副砲を、最初のダッシュ時に破壊するとクイック。左右とも5万点。同時壊しの対象でもある。

⑦ボス戦車の主砲から民家を守ると10万点。4軒すべて守ると画面右からフェアリーが出現。

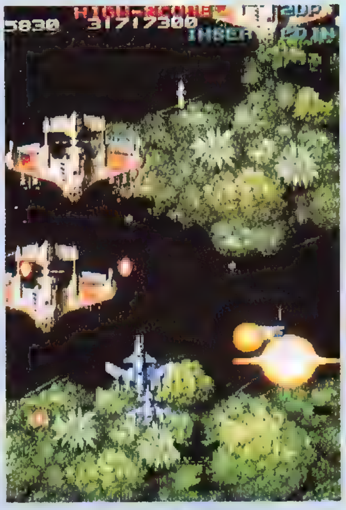
「荒れ地面」

⑧中型戦車を撃つ前に壊すとクイックで、主砲だけ壊してしばらく放っておくとフ

オーラスで一発逆転！
役満攻略国士無双！！

エアリー出現。
⑨左上のドラム缶を壊してから右のドラム缶を壊すと、右上の輸送機からミクラスが出現。
⑩⑨の直後に出現する中型機を含め、同タイプのものはクイックの対象。
⑪3番目の輸送機のテイル部にしばらく重なっているとミクラスが出現。
⑫4番目の輸送機の上面をすべて塗りつぶすように動くとフェアリー（×12）が出現。ボムは出さない。
⑬ボス（ヘリ）左右のランチャーを同時に壊すと10万点。


①この型の中型機はすべてクイックの対象。堅いし弾も速いので、けっこう怖い。


②正面に、壊せる弾を撃ってくる。柔らかくてクイックが取りやすい。



④4つあるうち、右上の小屋がそれ。



⑤クイックより、逃がし撃ちでミクラスを出したほうがいい。


⑥ボスが逃げるとき、ボムを使えば20万確定。


⑦ボンバーで守ることもできるが、非常手段としてスレイプを使うこともできる。



⑧主砲を残してここまでひっぱり、フェアリーを出す。それから戦車を壊してボムを回収する。


⑨左上のドラム缶が先。⑧の中型戦車を撃つときに右を壊しやすいので注意。


⑩やはりこの面でも中型機はクイックの対象。


⑪ここに重なっているとミクラスが出現。


⑫万遍なく塗りつぶすとこの通り。120万ッスよ。



クララの人気の秘密がやっと分かった!
プリクラ
プリンセスクララ
大作戦

いよいよ最終面だ。でも、その前に、1面の稼ぎ方について触れよう。何とクララを使うと、1面で500万点くらい稼げる。どうしますか?

担当：M.D.S.- ジョッキー★笹岡

1面500万点の秘密が今明らかに

前回までの攻略では、1面の最後のほうの、変身アイテムを取ったあとのジュエルの出し方が甘かったので、今回はそこをまず紹介しよう。

問題の場所は、1面最後の、変身アイテムを取ったあとの場所。

ここは、基本的には、変身したあとに、ラインをある程度合わせておき(ザコ編隊の出てくる地点のやや右)、合わせたラインを素早く歩いていって、ショットを撃ってザコ編隊を倒し、連鎖を狙っていくのだ。

この場所、実は、キララでやると、最高にうまく行っても、10万点ジュエルが5個まででしか確認できていない。



キララでやると、ここの限界は10万点×5個。

だが、この場所、クララを使用することで、最大で、10万点ジュエルを、何と8個まで出すことができる!!

さらに、7万点のジュエルも3つ出るので、これだけでも402万点入ってしまう計算になる!



秘密は、クララの貫通ショットにあったのだ!一気に4連鎖。

これは、なにをおいても、クララで1面500万点を狙うしかないぞ。

基本的な狙い方自体は、クララもキララも一緒なのだが、なぜこのように差が出るのかというと、それは、変身したときのショットの性能に差があったのだ。

クララのショットは、キララのものとは違い、貫通ショットになっている。

この貫通ショットは、1度に貫通させた場合、その1度に倒した敵は、すべて連鎖した数として計算される。よって、初めに右に出てくるザコ編隊×4匹を、すべて1度の貫通ショットによって倒すことで、キララよりも連鎖数を稼げるのである。

これは絶対にキララにはできない芸当。これでみんながクララを使っている理由が分かった。



しかし、クララでやると、何と10万点×8個!点数は倍々なのでエライ違いになる!

クララで連鎖する場合の注意点

さて、クララで変身したあと、キララと同じように、右のザコ編隊から連鎖を狙うのだが、ちょっとポイントがある。

まず、ザコを狙う位置。

これは、キララよりも若干右のほうを狙っていくとよい。

キララの場合は、2回連鎖して次につなぐが、クララの場合、貫通弾で1回でつなぐので、なるべく右のほうを狙っていって、左に大きく飛ばしたいのだ。

次にザコを撃つタイミング。

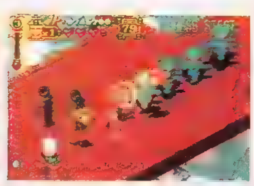
このタイミングは、画面にザコが出てから、少し引きつけてから撃つようにするとよい。

なぜなら、この編隊は、常に左右に揺れていて、ザコが出てきてすぐに撃ってしまうと、ザコが2匹と2匹に分かれて連鎖してしまうのだ。

こうなると、一気に点効率がガクッと下がるので注意しよう。

まあ、あとはみんなに実践してもらって、1面500万を目指してもらおう。

うまくいったときの喜びは大きい!(ただ失敗したときの怒りも大きい)



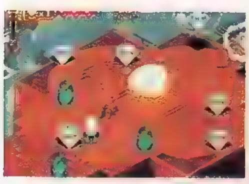
キララよりも、ちょっと右側に合わせよう。



ザコ編隊が、ちゃんと揃ったところを狙ってショット発射!4匹一気につながれば成功。



ここからは、キララとほぼ同じ。しかしジュエルの大きさが違う!



そして、このように10万点がガッポリ!これでボス前480万は堅い。

オーラスで一発逆転！
役満攻略国士無双!!

3面の初めの10万点をちゃんと取る方法

3面の、一番初めの地点、右に行って、穴のヘビから連鎖を狙う場所は、以前の本誌でも紹介したので知っていると思う。

ここの連鎖は、最後に、道の一番奥のヘビにつながり、そこから緑色の飛行ザコまでつながって、10万点ジュエルが出るのだが、ここの10万点ジュエルが、道の外におっこちてしまいがちだ。

ここは、連鎖を追いかけるときに、ザコの出現を抑えつつ進むようにして、最後の緑色のザコを、画面のなるべく手前に誘導しよう。こうすれば、ちゃんと緑色のザコの10万点を取ることができる。



ここは、緑のザコを画面にちょこっとだけ出しておく。

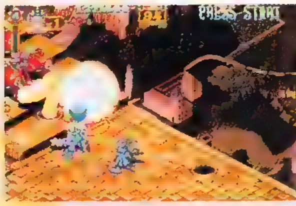


するとちゃんと、10万点が取れる。

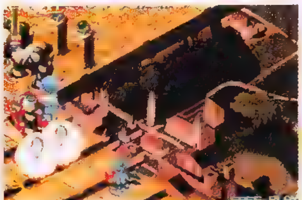
3面の左に折れる曲がり角で赤いザコが出てくるところ

初めの直線が終わって、曲がり角に来たら、ここの赤い跳ねるザコから、結構連鎖がつながることが分かったのでお伝えしよう。

ここは、先ほどの10万点ジュエルを取ったら、すぐに左のほうから、赤い跳ねるザコが5匹くらい出てくる。



まず先頭の赤いザコを叩いて、ヘビに当てる。



すると、ヘビを経由してつながっていき…、



このヘビ3匹につながる。デモでは10万点を出しているが…難しい！

このザコを、先頭の奴から、左のほうに連鎖させていく。赤い跳ねるザコの、先頭の1匹が見えたら、奴がヘビの正面に来るのを待って、左に叩いてやると、ヘビにつながる。ヘビからはさらに赤いザコにつながり、赤い奴につながったら、急いで自機を左のほうに行かせて画面をスクロールさせる。

すると、赤いザコからヘビ、ザコ、ヘビとつながっていき、最後には、3匹ならんでいるヘビ3匹全部につながる。

さらに、画面をうまくスクロールさせていけば、このあとに出てくるオレンジ色の2足歩行ザコまでつながることが確認されている。

ちなみにデモでは、最初のオレンジザコから最後のザコまでで、10万点ジュエルを出しているが、実際はかなり狙ってやるのはムズい。

このあとの細い通路のヘビから突き当たりまでの大連鎖も失敗しないようにすること。

3面の最後の城内で大きな連鎖が組める!?

これは、未確認情報でもうしわけない。確実なつなぎかたがまだわかっていないのだが、3面の最後の城内ステージで、うまくするとジュエルがガッポリもうかる情報を得た。

城内は、普通に連鎖を狙っても、まず成功しないので、ほとんど連鎖はあきらめていたのだが、このたび、連鎖しまくった！という報告が入った。

まず、初めのところは、左右に紫色の飛行ザコ編隊が、左右に4匹ずつ出てくる。

この編隊を、初めに左のほうを右上方向に叩き、その後すぐに右に戻って、右の編隊を、画面で見て真っ直ぐ右の方向に叩く。

こうすると、たいていある程度の連鎖が見込める。で、次に、その連鎖が終わってすぐに、次の紫色ザコ編隊が、再び左右に4匹ずつ出てくる。

ここは、左のほうに出てくる編隊を、真っ直ぐ右、もしくは右下方向に向けて叩く。

こうすると、よく分からないが（ホントによく分からない）連鎖して、ある程度のジュエルが見込める。

うまくいくと、10万点ジュエルが狙えるようだが、いかんせんこの場所は未知な部分が大きいので、はっきりしたことは言えない。

一応この紹介した方法でやるのが、成功率が高いようなので、みなさん試してみましょう（できれば情報求む!）。

あとは、4面の最初のところと、分かれ道の砲台のところの2ヵ所で、うまく10万まで狙えれば、稼ぎのほうはもうバッチリだ。



最初。ここは、先に左を叩いてから…、



すぐ右に戻って、右向きに叩く。これである程度連鎖する。



少し進んで、今度は左からこう叩くと…、



これまた、結構連鎖する。狙ってできればスゴイ。

STAGE5 最後の戦い！闇の機神大決戦！



では、ここからはいよいよ最終面の攻略に入ろう。これまでとは違って、さまざまなトラップが仕掛けてあって、すべてのトラップを覚えていかないと、いいようにくらって死んでしまうぞ。

この面は、基本的にジュエルの連鎖を狙えるような場所はないので、やはり固定ショットで撃ちまくっていくのがいいぞ。

マップを覚えていなくても、画面を少しずつスクロールさせていきながら、固定ショットで砲台などを少しずつ処理していけば、初めてきても何とかなるかな？

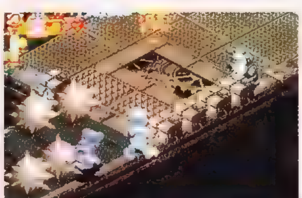
とりあえず、ここではそれぞれの仕掛けについて、細かく説明していこうと思う。ラスボスまではもうちょいだぞ！

初めのトゲ鉄球×5

初めに、少し進むと、砲台ザコが2匹いるが、このタイプの砲台ザコについては、遠くから固定ショットでゆっくり倒していけば問題ない。

鉄球だが、これは鉄球の動きを良く見て、通路の右側を抜けるようにしよう。

通路の右端を抜けたら、最後に行き止まりにブロックがあるので、これをアタックで壊しつつ、ブロックのあった



ここのトゲは、右端を抜けていって…、



ブロックを叩いて逃げ込もう。

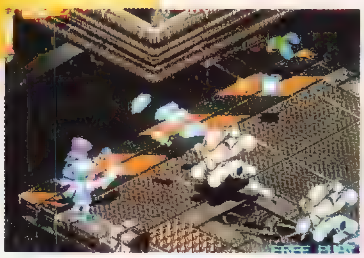
場所に逃げ込もう。ここに入ってしまえば、とりあえず安全だ。

でもって、ここは、前方に砲台ザコがいるので、これをできる限りこの場所からショットで撃って、処理しよう。

左にあるトゲの出ていないときに前転をつかって抜けよう。

トゲの床を抜けると、すかさずホーミング弾を撃ってく


トゲが出てないときに前転して抜ける。


ホーミングザコは、さがって固定ショットで倒す。

るザコが出るので、これを忘れずに、さがって処理するようにしよう。

地雷地帯その1

トゲの床を抜けると、ザコがしばらく出る。

これを処理していくと、今度は、地面に地雷が仕掛けてある場所に来る。

この場所は、地雷を踏んでしまうとダメージになるので、これを落ちついて避けつつ進もう。

地雷は基本的に斜めに進んでいれば当たらないので、邪魔なブロックを壊しつつ、斜めに進んでいけば問題ないはず。

ブロックの中は、ケーキ(小)もあるのでオイシイぞ。

ここを抜けると、カニの形のザコ×2、少し進むとホーミング弾ザコ×2と続けて出てくる。画面の右のほうにアイテムボックスがある。


地雷は斜めに抜ければ安全に抜けられるぞ。

このアイテムは、1万点か、たまにケーキ（大）が出ることもあるぞ。

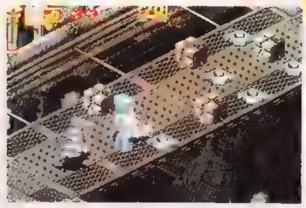
地雷地帯その2

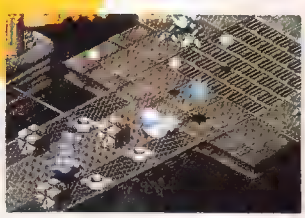
さらに進むと、再び地雷地帯に来る。

こんどの地雷地帯は、左のほうからは煙が噴射されているので危険だ。

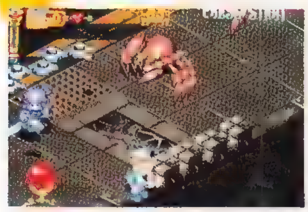
この場所は、しかも、真ん中くらいまで進むと、中ボス(?)のようなデカイ敵が出現して、非常にやっかいである。なのでここは、中ボスとは戦わずに逃げてしまおう。

まず、地雷に気を付けつつ、地雷が2個置いてあるところまで進む。


ここは、まず地雷の手前まで来てライン合わせして…、


前転して、前にダッシュ！後ろからは中ボスが来る。


中ボスに押されつつ、今度は右ダッシュ！


ここまで逃げてくれば、もう中ボスは追ってこられないぞ！

進んだところで、地雷と地雷のあいだくらいのところに、自機のラインを合わせる。これは完璧に合わせなきゃいけない訳じゃなく、だいたいで良い。

で、ラインを合わせたら、そこから一気に前転で画面の一番上までダッシュする！

途中で中ボスが出てきて自機が押されるが、かまわずダッシュして前転しよう。

画面の一番前まで行ったら、こんどはそこから一気に、画面の右のほうに前転でダッシュする！

こうすると、中ボスの攻撃をくらわないばかりか、ザコなどの攻撃をもくらわないで一気に進める。

ボタン2つを連打しながら、レバーで方向調整すれば、意外と楽にこの場所を抜けられるハズだ。

また、このときの画面一番前の左のほうには、大ケーキの入ったアイテムボックスがあるのだが、これは体力に余裕があれば、取りに行かずに無視して進んだほうがよい。

ケーキをとるなら、多少の危険を覚悟するか、もしくはボムを1発（あとのラスボス戦を考えると1発）使って、強引にケーキを奪取しつつ、前転で急いで逃げる、といった具合。

安定したいなら、やはりここは中ボスから逃げていくことをオススメするぞ。

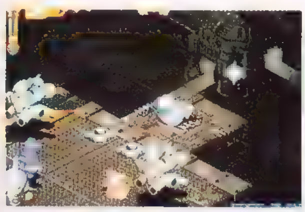
ボス前地点

さて、ここまで来ればもうボスは目前。

ここは、まず、トゲの床があるところの前で、できるだけ前のほうにいるザコを倒しておきたい。

トゲがでていないときを見計らって、いったんトゲの中に入って、ザコを反応させて戻ろう。


トゲにいったん乗って、ザコをおびき出す。


ここは一気にリフトに乗って逃げてもいい。

すると、サメの姿のザコ×3匹がつられて出てくるハズだ。この3匹をまずはこちらにおびき寄せて退治する。

その後、トゲを前転で抜けて行くと、再びサメのザコ×3が来て、そのあとにホーミング弾のザコが2匹来る。

画面を少しずつ進めて、ゆっくり退治しよう。ホーミングザコは、倒さずにボス面へのリフトに乗って逃げてしまっても構わないぞ。

ボス直前のアイテム地帯

リフトに乗ってくると、ボス直前のアイテム回復地点に来る。

ここは、ボムのストックになる動物がたくさん出て、さらにパワーアップアイテムもある。ここまでにボムが満タンじゃないときや、パワーが低い場合には、ここで回復で


ザコを誘導しながら、1UPを取りのがさないように。

きるというわけだ。

さらに、ここにはなんと1UPアイテムも必ず出現する！ここで1機増えるので、ラスボスは結構楽に戦えるぞ！

ただし、この場所には、ラスボスでも登場する、無敵ザコ（ボムでは倒せる）がいるので、コイツらを誘導しつつ逃げまくりながらアイテムを回収していくことになるぞ。

まあ、コイツらの動きは遅いので、ちゃんと誘導してやれば問題ない。当たり判定がちょっと大きいので、そこにちょっと注意したいくらいだ。

さて、最後に細い通路を抜けると、ついに最終ボスとの対面。

5面ボス



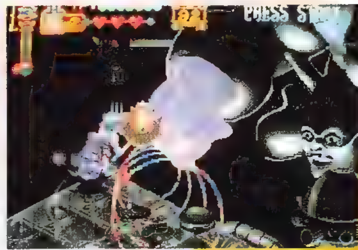
「FLASH THE HELL」

さて、ラスボスは、機神「フラッシュ・ザ・ヘル」だ。人の顔が付いている巨大な機神。

こいつは、まず最初に、左右両方に付いている丸い玉のようなパーツを壊していかないと、中央にある顔にダメージを与えることができないぞ。

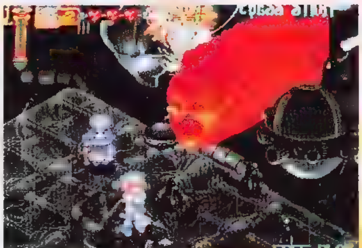
なので、まず、スタートしたらすぐ、左のほうにある玉の目の前に行って、右上を向いてアタック攻撃しよう。

この場所は、ボスの弾の攻撃に対してはほぼ安全なので、ここで速攻でアタックして、まずは左のパーツを壊す。パーツからの超音波（？）には当たるが、これはダメージを受けないので大丈夫だ。


まずはここでアタック！左のパーツを壊そう。

左のパーツを壊したら、すぐに今度は右のほうのパーツを壊しに行く。

このとき、中央を通過するときに、顔の正面は通らないようにしないと、中央の顔からビーム（？）が来てやられるぞ！


ボスの正面を通過するのは危険！遠くから回ろう。

なるべく顔から離れたところから右に回るか、前転でいこう。

で、右にいくと、左のパーツを壊しているので、ボスの弾＆ザコ＆白い弾の攻撃に遭う。


右側はボム２発使っていけばOKだ。

ここが一番キツイところ。特に白い弾は、自機をかならず狙ってくるので注意したい。

注意しながら、右のパーツを叩くのだが、ここはキツくなったらすぐにボムを使ってしまってよい。

ボムを2発も使えば、右のパーツも壊れてくれるはずだろう（オプションがちゃんとリッチなら）。

さて、最後にボスの顔本体にダメージを与えるのだが、これは固定ショットで真上に固定して、画面右端のほうで、ザコを回りながら避けつつ撃ち込むようにしよう。

ボスからの白い弾も、ザコと一緒に回りながら避ける。うまく行かなかったらボムを1発使ってもいいぞ。

ボムは、ボスに来るまでに5発フルに溜まっているならば、ここで2発使っても、まだ2発余る計算になる。ここで使っても全然OKなのだ。


ボスの顔本体は、固定ショットで、危なくなったらボムで抜けよう。

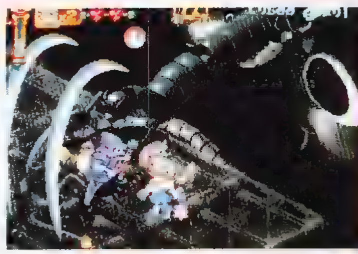
ボスの顔を壊したら、これでラスボス第一段階終了だ。

ボス第2段階

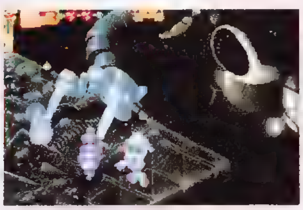
ボスの顔を破壊すると、いったんボスは倒れて、動物がたくさん出てくる。

ここでボムの補給がまた少しできるので、これでボムが2発以上あれば、ボスの第2段階も余裕。

ただし、あまり欲張って動物を回収していると、2段階目のボスがいきなり体当たりしてきて、ダメージを受けるので注意しよう。


動物を取ってボム回復。欲張るとボスの体当たりをくらう。

ボスの2段階目は、初めに右のほうで固定ショットを撃ちまくってダメージを与えて、ボスが近くに迫ってきたら、危ないところでボムを使う。


右のほうで、固定ショットで撃ち込む。


ボスが近づいてきたら、ボム×２発！


これで楽勝！もう何も怖くない！

ボムは、ボスが赤い弾（ブーメランのような弾）を出していないときに使う。なぜなら、この赤い弾をボスが出しているときは、ボスはダメージを受けないからだ。

まあ、初めにちょっと撃ち込んで、ボスが1回目に近づいてきたときに、まとめて2回ボムを使ってしまって、一気に勝負をつけるのが一番簡単かつ確実な方法だ。

このボスは、ここにくるまでにボムをちゃんと5発用意してくれれば、ボムでごり押ししていって、ノーダメージでもクリアできる。ちゃんとボムを使うタイミングを逃さずに使っていこう。

エンディングはちゃんと最後まで見よう

ボスを倒せば、晴れてエンディング。前回もいったとおり、全部のオプションに対してエンディングがあり、3キャラすべて違った会話をするので、すべてのエンディングを見るために頑張ろう。

また、1コインでクリアした場合だけに出てくるオマケグラフィックもあるので、エンディングは最後まで見よう。

KONAMI

ジーティーアイ クラブ

GTI CLUB™

RALLY COTE D'AZUR





SPATIALIZER®
3D Stereo
PORTIONS OF THIS PRODUCT MANUFACTURED UNDER A LICENSE FROM DESPER PRODUCTS,INC. SPATIALIZER® AND THE CIRCLE-IN-SQUARE DEVICE ARE TRADEMARKS OWNED BY DESPER PRODUCTS,INC. US Patent No5412731
AB PRODUCTS
ACCELE and BRAKE
KONAMI CO., LTD. reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
CRASH
FREE PLAY
SIDE BRAKE TURN
サイドブレーキを引くと
より速いコーナリングが可能！
FREE PLAY
道路ならどこでも通行可能！
いろいろな近道をさがしながら
山頂のゴールをめざせ！
SHORTCUT
FREE PLAY
JUMP
FREE PLAY
CRASH INTO OPPONENT TO PASS THE BOMB.
LOSER IS CARRYING THE BOMB AT THE END.
TAG RACE
FREE PLAY
KONAMI
コナミ株式会社


KONAMI
A tournament between 28 teams from around the world!
The number of animation patterns has been increased for even more realistic movement.
Check it out - this is going to change the game completely.
VERSUSNET SOCCER
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
ヴァーサスネットサッカー
TM
3D縦視点・横視点を選択可能。
縦視点／HALF-TOP VIEW
横視点／SIDE VIEW
全世界28チームのトーナメント！
アニメーションパターンが大幅に増え、動きのリアリティーを追及。
熱狂サポーターから監督へ、ゲームに変革の足音が聞こえる！
"VERSUSNET SOCCER ™" is an original game product created by KONAMI Co.,LTD.
KONAMI Co.,LTD. reserves all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game.
画面は開発中のものです。※記載されている製品の仕様・内容は、予告なしに変更される場合がございます。ご了承ください。
KONAMI
コナミ株式会社 本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787



バーチャルウォーズ2
代々木アニメーション学院スペシャルプレゼント
バーチャルウォーズ2　ポスター&特製プレスシートのセットを、抽選で50名様にプレゼントいたします。
ご希望の方はハガキに「バーチャルウォーズ2 ポスター&特製プレスシート希望」と明記してYAG「バーチャルウォーズ2」係(下記住所)までご応募ください。(尚、当選は賞品の発送をもって発表に替えさせていただきます。) ●締切　平成8年12月10日(火)



バーチャファイター3 ムック プロジェクト

バーチャファイター3 ACT.1
遂に登場!!絶賛発売中

定価880円

超えよ！己を

遂に出揃ったバーチャファイター3の
膨大な技を駆使するために、すべての
技を解説つきで完全網羅！
もちろん連続写真つきで目で
技の特徴も把握できる！



FIGHTER 3

GAMEST MOOK INFORMATION

バーチャファイター3 ACT.0.5

■定価580円

★絶賛発売中★

■各キャラの主要な技を把握するための最速ムック！これでいつでも基本からはじめられる！



バーチャファイター3 ACT.2

■価格未定

COMING SOON!

■少しずつ対戦も煮詰まりつつある。それが極まったその瞬間にAct.2は発動される！





VIRTUA

ゲーメストムック

サムライスピリッツ 天草降臨

定価980円
11月29日発売!!



怒が天を轟かす!!

これまで独特の緊張感を生み出してきたサムライスピリッツは、今回もさらなる迫力をもって生と死のかけひきが展開される。「サムライスピリッツ天草降臨」では17人のキャラクターが使用できるが、修羅と羅刹の対極選択により実質34キャラクターが存在する。そのすべてのキャラクターの基本操作から必殺技、そして基本システムや特殊操作を紹介するぞ！「サムライスピリッツ天草降臨」で生き抜くための絵巻が今、開かれる。

ゲーメストムック「サムスピファンブック」

1月24日(金)発売決定 価格未定

いよいよ侍魂がファンブックとなってあなたの前に現れる！

キャラクターの秘密の設定が全て明らかになる！

侍魂全シリーズを網羅！

作品大募集!! 賞金総額100万円!!

ＳＮＫの方々も審査に加わります！ＳＮＫに自分の作品をアピールするチャンス！

●**イラスト部門**
カラー・モノクロ問いません。サイズはハガキ大以上Ｂ４以内。

●**小説部門**
４０００字以内。

●**漫画部門**
原稿サイズは内ワクタテ２７０ミリ、ヨコ１８０ミリ、インクは墨汁か黒インク。
セリフは鉛筆書き。１６Ｐ以内。

●**コスプレ部門**
カラー写真のみ。サイズはサービス判。

●**次回作大予想部門**
侍魂の次回作が出るとしたら？新キャラ予想、ストーリー予想、出演全キャラ予想など、何でもどうぞ！イラスト・文章問いません。

作品の裏に必ず住所・氏名（ペンネームの場合は併記）・年齢・電話番号を明記してください。

★**アンケートも大募集！！**
きみの一票があのキャラに栄冠を？綴込みのハガキに答えを書いて応募してね。

■締切　１９９６年１２月２０日　必着！
■宛先　〒１０１　東京都神田神保町１－２６　新声社　ゲーメストワールド侍魂ファンブック　係

ゲーメストムックVol56

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

ROUND3グラフィカルマニュアル 11月25日発売決定 価格未定

KOFファンの、KOFファンによる、KOFファンのためのファンブック



皆のK.O.Fに対する熱い想いが一冊になる!!

巻頭グラビア 特別企画
京＆庵アイドル化計画！
もし京と庵が実在のタレントだったら？二人の魅力、たっぷり見せます！

夢の対談実現！
野中政宏(草薙 京)・安井邦彦(八神 庵)ファン必見！
京と庵役の声優の対談だ！

さとう珠緒（麻宮アテナ役）
インタビュー、超力戦隊オーレンジャーにも出演の珠緒ちゃんの素顔に迫る！

読者投稿一挙掲載！
なんと賞金総額100万円！
優秀作はネオジオワールドに展示されるぞ！

- ●誰も知らないキャラクターの秘密、内緒の設定を大公開！
- ●サービスサービスぅ 女性キャラクターの私生活
- ●ＫＯＦ'96の設定資料全掲載！
- ●その他、面白企画が満載！

KOF'96ゲーメストビデオ＆ムック絶賛発売中！

ゲーメストムック Vol.46
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
ROUND1: グラフィカルマニュアル
定価780円
すべてのＫ．Ｏ．Ｆ'96ファイターに贈る。
基本技、必殺技、超必殺技を完全収録！

ゲーメストムック Vol.54
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
ROUND1: グラフィカルマニュアル
定価1280円
システムから基礎に始まり、各データ掲載、めくりやジャンプ軌道、キャラ別攻勢やエンディグも紹介。

ゲーメストムック Vol.46
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
- ●生まれ変わったゲームシステムを分かりやすく解説
- ●対ボス戦を徹底パターン攻略。全キャラクター対応！
- ●見て派手、使って爽快の連続技コーナー
- ●ゲームの醍醐味は対戦にあり！厳選対戦集
- ●全チームのエンディング集
- ●収録連続技のリスト付き

定価4800円（税込）商品番号：GV−29
収録時間：110分 ナレーター：山寺宏一



隠しフィーチャーをすべて公開!
設定とデータで攻める

DANCING EYES ダンシングアイ

™ ©㈱ナムコ

いかにしてこの世界が生まれたか、ここに明らかに。一大スペクタクルロマンの始まりだ。今回は、面攻略はお休み。次号を見てね。

担当：石井ぜんじ&ずるずる

地球征服の野望を打ち破れ キャラ設定編

ここでは、ゲームのストーリーに準じたキャラクターの基本設定を説明することにしよう。

①ゲームフィールド

一見、衣服や箱のように見えるが、さにあらず。変態宇宙人ドイゾウが変態した姿である。

●ドイゾウ（パイン星パイン王国親衛隊長）

自らを衣服などに変態させることにより他生物に寄生し、最終的には宿主を吸収する。かわいい表情で相手をだまし、攻撃を受けるとすぐ泣き出す（しかし、涙は毒素）。





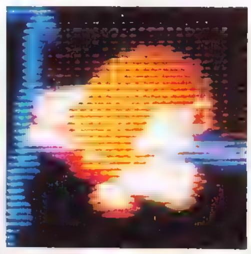
第1変態　かわいい宇宙人
第2変態　衣服などに変態（宿主をコントロール）
第3変態　パイナップル（宿主を吸収）

②マイキャラクター

使命は、大顔太郎、及び変態宇宙人ドイゾウの魔の手から、世界を救うことである。

●宇津木次郎（サル雄25歳）

政治家宇津木健・亜紀夫妻の養子。元ダイガン物産社員。



●アイアイ（サル雌37歳）

女多公園サル山ボスザルの娘。次郎と結婚。

③敵キャラ

大顔太郎の手下として、マイキャラの攻撃を阻止する。

●亜米理夫（サル雄25歳）

ダイガン・コンツェルン相談役亜米宏・里香の養子、アメリオの息子。ダイガン物産社員。

●他の敵キャラ

ダイガン物産アルバイト。

敵を知って少し安心!? キャラ攻略編

プレイヤーを邪魔する敵には、いろいろな種類がある。一風変わった個性ある敵の動きを知り、攻略に役立てていこう。

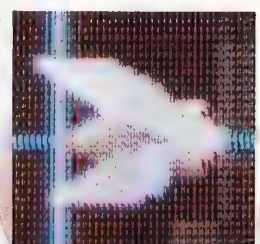
①ネズミ　本名：オコモ

白いザコキャラ。XY座標のうち、プレイヤーとの距離が大きいほうを優先的に小さくする。ピッタリ後につかれると、角を曲がる速度が速いので危険。曲がったときに追いつかれる。前半ステージではスピードが遅いので、直進して振り切ろう。



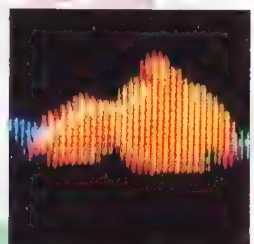
②ウサギ　本名：ヘンボー

ピンクのザコキャラ。XY座標のうち、プレイヤーとの距離が小さいほうを優先して小さくする。後につかれたら、ジグザグに動くと振り切りやすい。



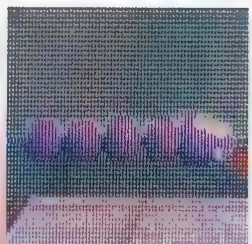
③リス　本名：モリック

黄色い宿敵。プレイヤーがラインをひくと、高速でライン上を正確に追尾してくる。全消しパターンのライバル。



④ヘビ　本名：ザザリン

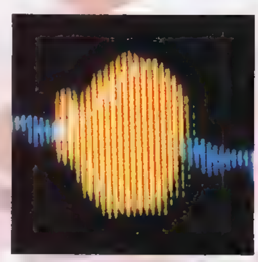
プレイヤーと上下の座標が合うと、猛スピードで突進してくる。突進する前は動きが止まるので注意しよう。



⑤カイ　本名：ワレワレ

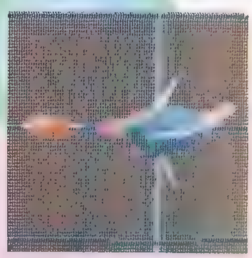
一直線に高速で追いかけてくる黄色の貝。動きが速く、見にくい面や曲がり角の少ない面では特に危険。ただ、曲がるときに必ず一時停止をしてくれる。ジグザグに動いてかわそう。

アイテムがあると、めがけて動いて行って食べてしまう。食われると悔しいが、倒せば出してくれる。消えてしまうよりマシなので、実はさほど問題ではない。



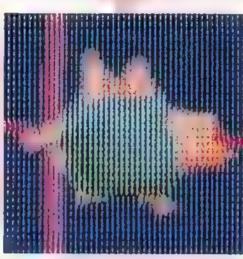
⑥サカナ　本名：ギョガン

追尾能力は高いが、注意すべきなのは吐いてくる弾だ。近づくと、小魚弾を3発連続で発射する。撃つときは止まるので注意しよう。小魚弾は迷路を無視して直進する。



⑦カメ　本名：コッテス

動きは遅いが、追尾は正確。倒すと小ガメ3匹に分裂するのが嫌なところ。あまり倒したくないが、倒しまくるとアイテムを出しやすい。



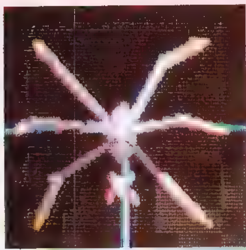
⑧クモ　本名：マジャゴン

巨大なポリゴンクモ。ただし、普通はプレイヤーにぶつかってもやられることはない。

3発分の耐久力を持っている。本体は、プレイヤーに近づいてこない。しかし、プレイヤーが近づくと、ボディを落として子グモ弾を出してくる。

子グモ弾は、クモ本体から前→右→後→左の順に2セット発射される。射程はあるが、高速で移動するため非常に危険だ。

小グモを出すときは本体の動きが止まるのでよく注意しよう。子グモはパラライズで止められる。



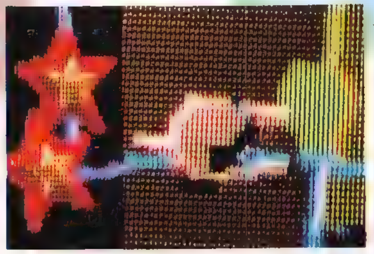
⑨悪いサル　本名：亜米理夫（日系アメリカ猿）

プレイヤーがラインをひくと、杭を抜きにくる。自分がそれによって爆破されるのも関係ない。一定時間ごとに、杭を抜く周期と抜かない周期を繰り返す。全消しのように広く囲うときには最大のライバル。一応、プレイヤーの視界外では杭は抜かない。

⑩ヒトデ　本名：ヒトデナシ

ステージの途中で、突然2～3匹同時に出現する。プレイヤーを追ってくるが、はさまれたと思った瞬間に曲がり角で別方向に進んで助かることも多い。

囲まれたパネルの上に乗ると、急いで逃げる性質がある。また、出現を繰り返すごとに出現周期が短くなっていくいや～んな敵。1パネルの大きい面ではかなり厳しい敵だ。



誰でもハイスコアを目指せる得点システムのすべて

このゲームの得点システムは、実にきちっと設定されている。別に、凄い特殊な得点システムが組まれているわけではないが、うまさが忠実に反映される。ハイスコアラーにぜひ挑戦してもらいたいゲームの1つだ。

今回は、話題の隠しボーナス（タイムボーナスの倍率）を含めて、一気にすべてを公開していこう。

①パネル得点

●パネル一枚ごとに得点が入る。まとめてたくさんのパネルを一気に囲っても、点数は基本的に変わらない。

●大きいパネルほど高得点が入る。

●パネルをめくる際に、囲んだ部分に空白域を含んでいた場合、パネルの点数は2分の1になる。空白域がない場合は赤で、空白域を含む場合は白で得点が表示される。

Dアイテム使用の際は、空白域のないものとして計算される。

②敵・アイテム得点

敵は種類にかかわらず、1匹につき500P点、アイテムは1個につき1000P点

③タイムボーナス、シークレットボーナス

●ステージクリア時、残りタイム1秒につき100点が入る。

●シークレットボーナスとして、以下の条件を満たすごとに、タイムボーナスの基本点が倍々にUPしていく。

条件

1つのステージにおいて、リスを殺した回数が2回未満である。この条件を、3ステージ連続で満たす（連続でないとリセット）。

最初に条件を満たすことができるのは3面。3面クリア時に、3面のタイムボーナスが2倍（200点）になる。以降、理論的には、3、6、9、12、15面でUPし、最高3万2000点まで上がる。

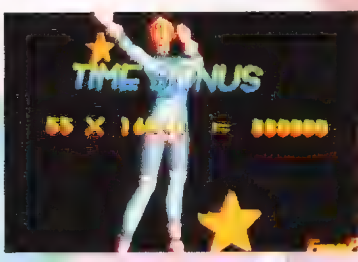
④全面クリアボーナス

最終面のタイムボーナス精算後、残機（猿？）ボーナスが一匹につき100万点入る。コンティニューしている場合は1万点。

シークレットボーナスは、いったん上がれば下がることはない。このボーナスを狙うには、囲んだあと、リスをそのパネルの外まで誘導して倒さなければいけないので、かなり厳しいプレイ状況になる。常にリスに追われることになるからだ。

別の考え方として、全消しを続けていればリスを1回しか殺さないことになる。どちらにしても、1回に広く、大きく囲えば囲うほど、シークレットボーナスを取り易くなる。

全消しパターンに近い形で1～6面まではクリア可能。



タイムボーナスがどんどん上がっていく。1000万も夢ではない。

予定通り公開！スケスケシースルーモード

パネルの下がすけすけになる、いや～んでけねえ！なプログラマーの熱意により実現した熱いモード。

ステージセレクト画面で、レバーを次の方向に入力する

↑↑↓↓←←→→↑↑↓↓←←→→

どの面のセレクト画面でも有効。「いや～ん」と言われるとコマンド成功の合図。一度このモードに入ると、ゲームオーバーまで解除は不可。

あえて純粋に攻略の観点から言うと、どのパネルを囲ってあるのかが見にくいのが最大の欠点。本来、隠れて見えない敵が少しすけて見えるようになるのが、多少の長所。

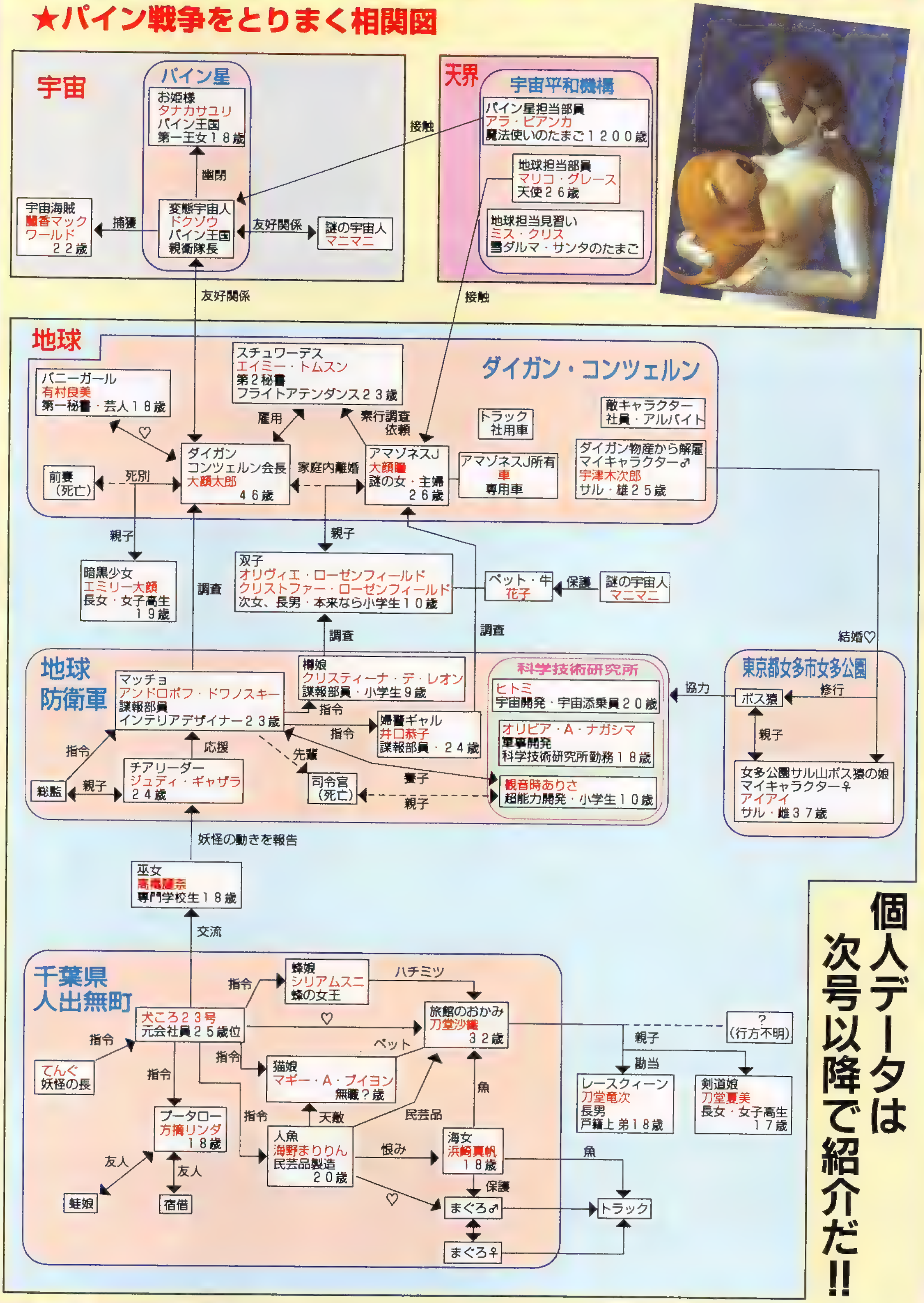

もう、ス・ケ・ス・ケ♡

ステージ構成早見表

STAGE 1	Ⓐ　女子高生 ネズミ　リス	Ⓐ　軍服 ネズミ　リス	Ⓐ　スチュワーデス ネズミ　リス
STAGE 2	A　ヘビメタ ネズミ ウサギ リス	A　ネコ娘 ネズミ ウサギ リス	A　きのこ ネズミ ウサギ リス
STAGE 3	B⁺　人魚 ホタテ貝 ネズミ ウサギ リス	B　バニーガール ホタテ貝 ネズミ ウサギ リス	A　牛 ネズミ　ウサギ　リス
STAGE 4	C⁺　レースクイーン ホタテ貝 ネズミ ウサギ リス	B　エレベーターガール ホタテ貝 ネズミ リス	C　マッチョ ホタテ貝 ネズミ ウサギ リス
STAGE 5	B　コールドスリープ 蛇　魚　ホタテ貝　リス	E　シャワー 蛇 魚 ウサギ リス	C　双子 魚 ネズミ ウサギ リス
STAGE 6	B　チアガール 亀　ネズミ　リス	C⁺　巫子 蛇　魚　猿　リス	C　タル娘 猿 ホタテ貝 ウサギ リス
STAGE 7	D　SFウーマン クモ ホタテ貝 ウサギ リス	D　お姫様 クモ 亀 ネズミ リス	E　犬ころ クモ 亀 ウサギ リス
STAGE 8	C　テニス 蛇 ホタテ貝 ウサギ リス	C⁺　剣道 ヒトデ　猿　リス	D　アラビア 猿　魚　ウサギ　リス
STAGE 9	C⁺　看護婦 猿　魚　カメ　リス	C　和服 ネズミ ウサギ リス×2	A　サッカー ヒトデ　リス
STAGE10	C　アマゾネス カメ ネズミ ウサギ リス	B　ウエイトレス ヒトデ　リス×2	A　トラック ネズミ　ウサギ　リス
STAGE11	D　婦警 猿 ホタテ貝 ウサギ リス	E　かたつむり ヒトデ 猿 ウサギ リス×2	C⁺　ハチ女 ヒトデ 魚 ホタテ貝 リス
STAGE12	E⁺　天使 猿　魚　ウサギ　リス	D　海女 猿 ネズミ ウサギ リス	C　車 魚 ネズミ ウサギ リス
STAGE13	C　ゆきだるま ヒトデ ホタテ貝 ウサギ リス	C　宇宙海賊 ヒトデ 蛇 魚 リス	D　宇宙人 ヒトデ ネズミ ウサギ リス
STAGE14	C⁺　スペースファイター ホタテ貝 ネズミ ウサギ リス		
STAGE15	D⁺　大顔太郎 クモ ヒトデ ウサギ リス		

アルファベットは難易度表示。Ⓐが最も易しく、次いでA、B、B⁺の順に難しくなっていく。最難はE⁺。

★パイン戦争をとりまく相関図



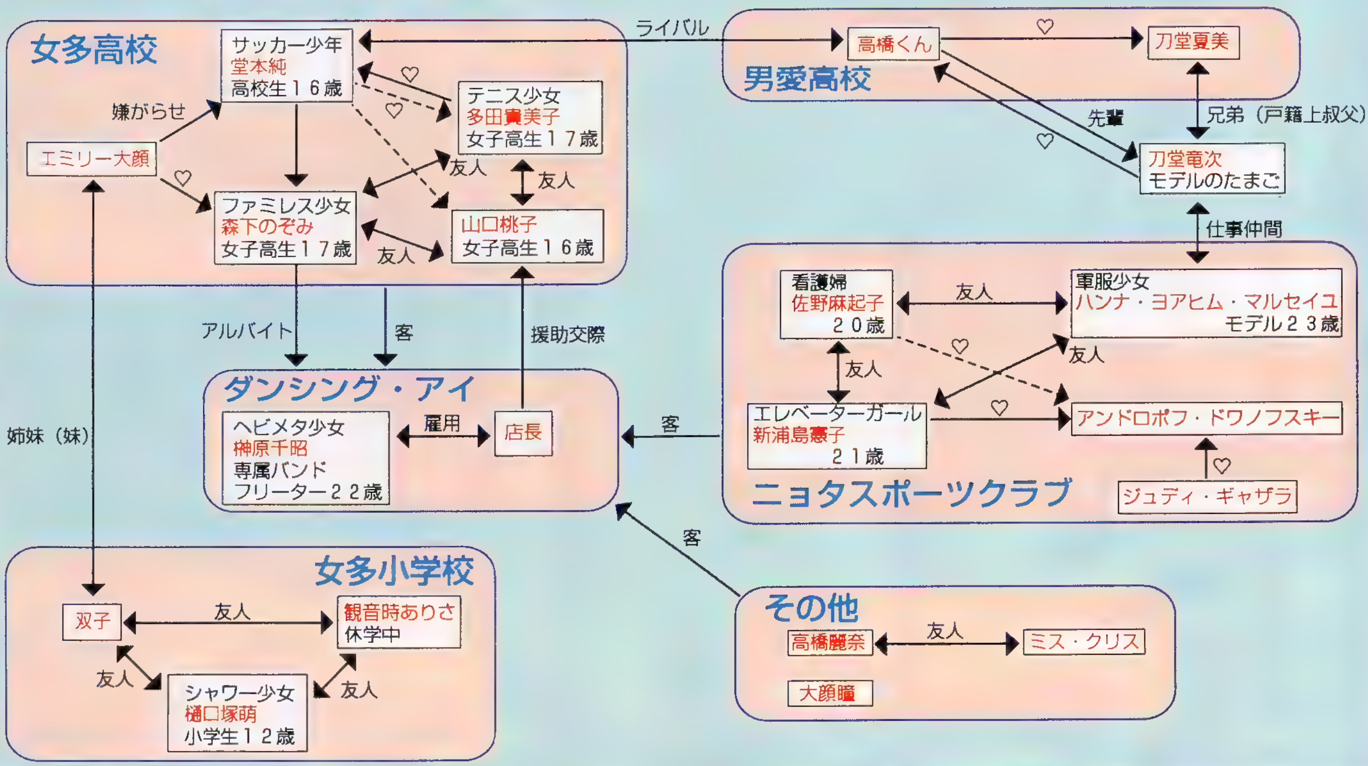
個人データは次号以降で紹介だ!!

驚愕!!

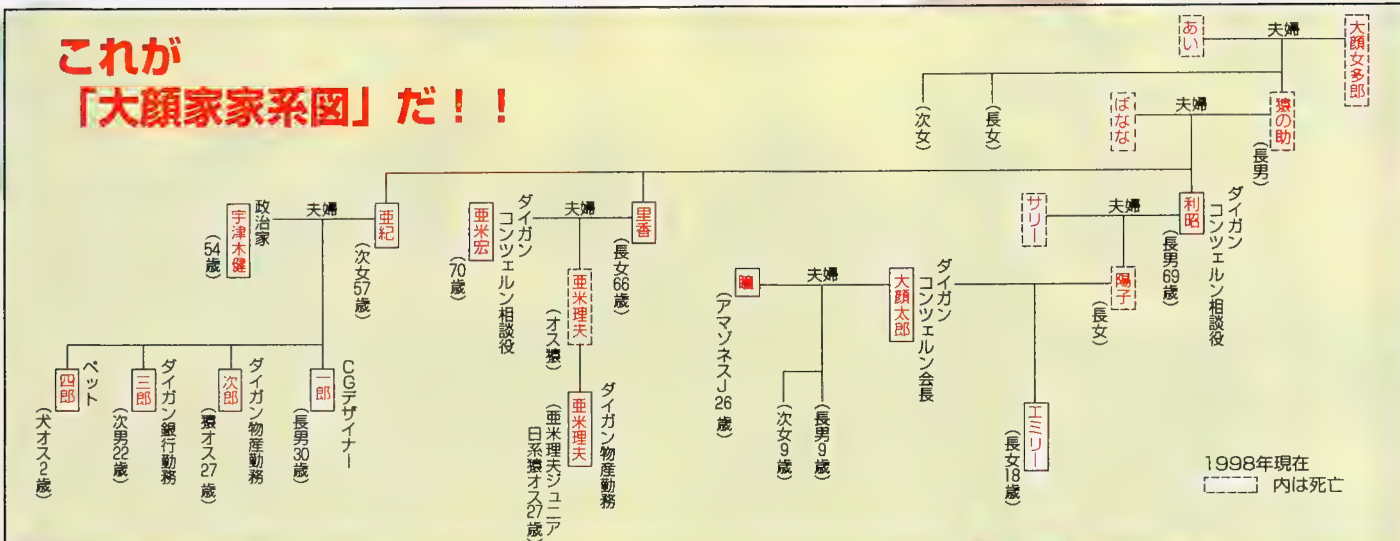
見よ！この複雑すぎる相関図を!!

これが『ダンシング・アイ』の世界だ!!

★女多高校　青春白書



これが「大顔家家系図」だ！！



超巨大国際複合企業ダイガンコンツェルン会長大顔太郎は若くして現在の地位を確立。だがその野望はとどまらず、パイン星パイン王国親衛隊長ドクゾウと結託し、全世界征服を画策していた。パイン星人は攻撃力は弱いが、自らを衣服などに変態させてその宿主に寄生し、宿主の支配を狙っていた。大顔は手始めに地元の東京都女多市から攻撃を始めていった。

一方、地球の危険を察知した地球防衛軍は、アンドロポフ・ドワノフスキーを隊長としてダイガンコンツェルンの調査を始めた。その一方、地球先住民である古なるものたちも犬ころを中心に戦いの準備を整えていった。その動きに合わせて天界も地球、パイン星を監視するべく使者を送り込んでいった。が、時すでに遅く、すでに多くの生物がパイン星人に寄生されていた。

サルの宇津木次郎は、ダイガンコンツェルンにおいて将来を嘱望されていたが、派閥抗争に巻き込まれて退職に追い込まれた。次郎は人間社会への復讐を誓い、女多公園サル山で修行を始めるが、苦しい修行の中で復讐からは何も生まれないことを悟り、愛と平和のために戦うことを決心した。そして次郎はボス猿の娘、アイとともに大顔に囚われた生物を次々に救出し、ついにはパイン星における大顔との最終決戦に挑んでいった。

全世界征服を企む大顔の魔の手。それに立ち向かうスーパーモンキー宇津木次郎。人間、動物、妖怪、宇宙人、天界人を巻き込んでの大スペクタクル！地球の危機をよそに、東京都女多高校を中心に繰り広げられる青春ドラマ！がんばれ宇津木次郎！ウッキー！

NEW VIDEO



ゲーメストビデオ
レイストーム

渾身の達人プレイをあなたに！
ビジュアル、サウンド、
稼ぎが凝縮した
珠玉の一本！！

11月15日発売

価格：5.800円(税込)[本体価格：5.631円] 商品番号：GV-30 収録時間：70分

【収録内容】
- ●8ロック、16ロックの両機種の全面通し"稼ぎ"プレイ
- ●雰囲気満点のオリジナルオープニングほか

パンチのきいた攻略でキミに迫る
ビデオのラインナップ





NEXT VIDEO



ゲーメストビデオ
X-MEN vs ストリートファイター

オレたちの友情は最強だ！
ド派手に魅せるぜ夢の競演！！

商品番号：GV-31 収録時間：100分
価格：5.800円(税込)[本体価格：5.631円]

12月発売決定

ゲーメストのビデオシリーズ好評発売中！！



価格：5.800円(税込)[本体価格：5.631円]
商品番号：GV-28 収録時間：70分

ゲーメストビデオ
サイキックフォース

田渕健康演出!?
サイキッカーとお近付きになれる
バラエティービデオ

【収録内容】
- ●「PS版オープニング」特別収録
- ●ムードたっぷりの「サイキッカー分析」
- ●ほとんど大道芸!?「連続技コーナー」
- ●厳選された「対戦コーナー」
- ●「超能力社長シリーズ」ほか、多数の「ミニコーナー」を収録



価格：4.800円(税込)[本体価格：4.660円]
商品番号：GV-29 収録時間：110分

ゲーメストビデオ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

実用性と娯楽性のナイスな融合
29人のファイターたちの
魅力がぎっしり

【収録内容】
- ●ちずるとゲーニッツを全キャラで「CPU攻略」
- ●カウンター絡みが熱い「連続特集」
- ●チーム戦、シングル戦ともに充実の「対戦コーナー」
- ●全チーム収録「エンディング集」ほか

話題のソフトを真剣攻略!!

◆年末最大の話題作を大公開!!
FAGHTERS MEGAMiX (SS)

◆修羅・羅刹の性格の違いをつかみ取れ!!
サムライスピリッツ天草降臨 (NEO・GEO CD)

◆最速ラップは俺がいただくぜ!!
レイジレーサー (PS)

◆基本システム&ステージ3まで大攻略!!
プリクラ大作戦 (SS)

◆ツインスティックでさらに熱い対戦を!!
電脳戦機バーチャロン (SS)

◆マシン別セッティングガイド
バトルバ (SS)

◆地上戦ルートを完全解析!!
新スーパーロボット大戦 (PS)



▲FIGHTERS MEGAMiX
© SEGA ENTERPRISES,LTD

期待の新作目白押し!!

- テイルズ・オブ・デスティニー (PS)
- EVE burst error (SS)
- 天外魔境 第四の黙示録 (SS)
- ダービースタリオンPS (PS)
- バーチャコップ2 (SS)

ほか

※内容等は変更になる場合があります。



▲バトルバ
© VICTOR COMPANY OF JAPAN,LTD. / © ANCIENT.CORP.

▼EVE burst error
© 1997C's ware ALL Rights Reserved.



Vol.27

12月13日(金)発売

毎月第2・第4金曜日発売

定価:480円

GAMEST EX

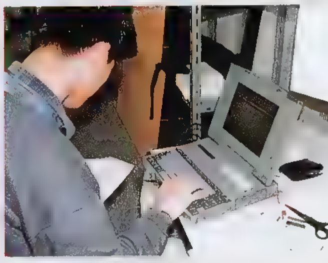
第10回 ゲーメスト大賞

毎日のように順位変動! いったいどれが大賞をとるのか!?

今回は大混戦が予想されていたが、まさかこれほどまでとは…というのが正直なところだ。編集部では集計専門の特別チームを編成し、毎日ハガキを黙々と集計しつづけている。その集計班ですら「どれが1位になるか、まったくわからない」という状況だ。11月8日現在で、もう毎日どころか数時間単位で集計結果が大きく変動している。これほどなかなかハッキリしない年も珍しい。

それだけ今年は豊作だったということなのだろう。たしかに、パッと考えただけでも結構あるもんな。自分でもどれに投票したらいいのかすごく悩むし…。

えっ? 現時点での集計途中結果を知りたいって? うむ、そりゃもちろんナイショですがな。12月27日発売の本誌にて、そりゃあもうハデにブロロローンと発表しちゃうから、それまでじっくりと待っててくれ。



これがその集計風景。集計専門スタッフ&ルームなのだ。

今回の授賞式は12月8日(日)! 凝りに凝っているぞ!

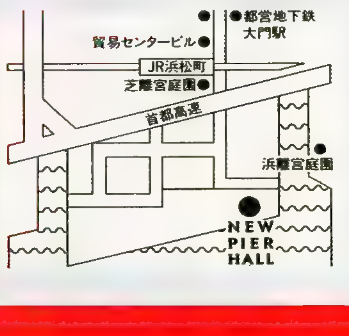
さて、毎年恒例の授賞式、今までは銀座のヤマハホールやガスホールなど中規模のイベントホールで行っていたが、今年はでっかく浜松町のニューピアホールで開催することになった。

なんでかっつーと、今まで以上に会場演出に凝ってみたり、各賞を受賞したゲームを題材にしたアトラクションなんかも行う予定だ。

この授賞式、前々号についていた募集ハガキで応募してもらい、当選した人しか原則として入場できない。「ちぇっー行きたかったなー」なんて人もいるかな? いるよね。会場内に余裕があれば、当選しなかった人や応募しそこなった人でも入場できるようにしたいとは思っている。

でも、これは確実じゃないし、当日並んでもらっても「もう満員なので入れません」なんてことになるかもしれない。そのへんは覚悟した上で来てほしい。

■日時:12月8日(日)午後1時30分開場 ■場所:ニューピアホール(JR浜松町駅より徒歩8分)



次々号 12/27発売 にて発表!!

コンスポ

PS　12月6日発売予定　4800円(税別)

超ゴキゲンな「ノリゲー」だ!

パラッパラッパー

冬の寒さもブッ飛ぶくらいのヒップホップでファンキーなみんなのヒーロー。その名は「パラッパ」!!

クールなラップであの娘をゲット

主人公は、平和な町ロドニータウン在住のパラッパ君。ちょっとさえない、ドジな男の子だけど純粋で一途でがんばりやさん。ラップとサニーちゃんが何よりも大好き。あこがれのサニーちゃんの気を引こうとがんばるけれど、なぜかいつもとんちんかんなコトばかり。彼女のハートをキャッチするために今日もラップでファンキーな武者修行だ。

ある日、みんなで観に行ったヒーローアクション映画。空を飛び回って敵を倒すかっこいいヒーローにあこがれるパラッパ。

「ああ、ボクもヒーローになりたいな」

ボクがサニーちゃんを守ってあげるんだ。そしたらきっと…。



サニーちゃんもヒーローが好きかな。



ヒーローになるって…どうすればいいんだろう?

「パラッパ～」の世界はすべて3次元で構成されているけれど、登場してくるキャラクター達は2次元。つまり、紙みたいにペラペラなキャラクターが立体的な背景の中で飛んだり跳ねたりしているのだ。そんなキャラだからこそできるアクションは愛くるしくて実に滑らか。リズムと映像が見事に調和している。

ひとくちにラップと言ってもいろいろな種類があるけど、ステージごとに違ったカンジのラップが楽しめる。



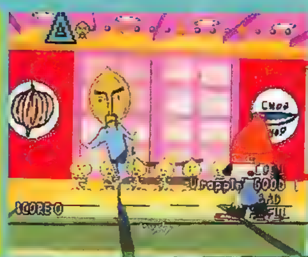
そう、これがボクの座右の銘。

ラップの基本はラブ&ピース

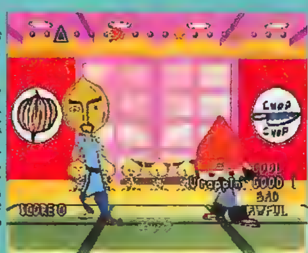
プレイの方法はとっても簡単。画面の上にある4小節分のスコアに注目。ここにまず先生のお手本プレイが表示される。次は自分の番。同じフレーズを先生がやったタイミングにジャストで合わせて表示されているとおりのボタンを繰り返すのだ。

しかし、ただお手本の通りにプレイしても、クリアはできるけど、なんだかカッコ良くないし点数も上がらない。どうせならガンガンアドリブを入れて高得点を狙ってサニーちゃんにいいところを見せたいものだ。

自分のプレイがカッコイイ(COOL)か全然ダメ(AWFUL)かは、画面の右下に表示される。リズム感のないカッコ悪いプレイをしてしまうとBAD～AWFULに下がってしまい、曲もだんだんヘンなノリになって、横にいる先生の態度が急変してしまうのだ。GOOD以上じゃないとステージクリアはできないぞ。


はい、「キック」

キミのプレイがあまりにもカッコいいと、今度は先生が「参りました!」とばかりに画面から逃げ出してしまう。こうなったらパラッパの独壇場だ。自分のセンスのみで思う存分ラップをきざめるのだ。だけどちょっとでもヘタなプレイをしちゃうと、先生が戻ってきてまた指導を受けることに。


お手本通りに「キック!」

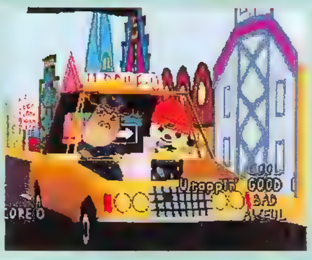

オレが寝ててもラップは続ケロ。

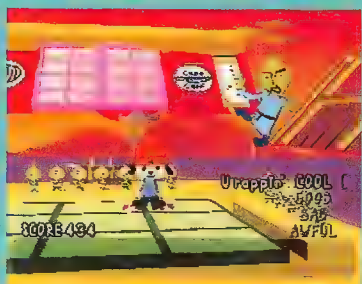

アンタにはセンスがないワ!! 出直しなさいッ。

音と映像の創造者たち

聞いているだけで元気が出そうなサウンド、平面なのに表情や動きがいっぱいで楽しいキャラクター。パラッパ達を生み出したクリエイター、音楽を担当しているのは「PSY・S」というグループで多数の作品をリリースし、CF音楽や、映画の音楽監督など幅広い方面で活躍中の松浦雅也氏。『パラッパ～』においてはゲーム全体のプロデュースを手掛けている。

グラフィックはNYのファインアーティスト、ロドニー・グリーンブラッド氏。マルチメディア・クリエイターとして、高い評価を受けている。


2人のクリエイターの感覚が絶妙な「パラッパ」の世界。


アンタ天才、先生もぉイヤ－!

SS　12月13日発売予定　6800円(税別)

話題の大作アドベンチャー!
エネミー・ゼロ

CD4枚からなる壮大なスケールの作品。高いゲーム性とともに深淵なテーマも見逃せない。

姿の見えないエネミーとの死闘

宇宙船内という密閉空間で、姿の見えないエネミーが襲いくる。数々の謎を解き明かしながら、果たしてキミは生き残れるか?

冒険の舞台となる宇宙船はAKI号と呼ばれ、ウインター、スプリング、サマー、オータムの4つのタワーからなる。主人公の名はローラ。そう、『Dの食卓』でも主役をはった、あのローラだ。

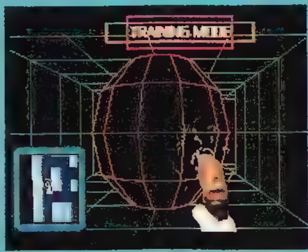
ゲームシステムとしては、部屋内のムービーパートと通路などにおけるリアルタイムパートに大別される。


▶舞台は宇宙船内。E0とペイントされた扉が突き破られ…。

うれしいトレーニングモードも

このゲームでは、すべてのエネミーの存在確認は唯一、"音"だけが便り。音の波長や種類のちがいによって、エネミーの出現や自キャラとの位置関係を把握していく。

こうした独自のシステムなどもあり、このゲームの難易度はやや高め。といって、今から及び腰になることはない。本編とは別にトレーニングモードが用意されているのだ。トレーニングモードでは本来見えない敵が球体で表示される。ココで"音"とエネミーの動きとをすりあわせるといいだろう。



▶トレーニングモードではエネミーの位置が視認できる。





▲▶トレーニングならやられてもOK。絶対の自信をつかむまでトライ。

トゥルーモーションによる驚異の映像

本作のオープニングムービーや部屋内のムービーパートなどには、動画企画トゥルーモーションが採用されている。MPEGなみの画像にしてフルスケールというのもすさまじいものがあるが、容量はそのMPEGの約半分ですむというのもまたスゴイ。容量に余裕ができたということで、その分さらに凝ったエフェクトや、細かい演出なども追加された。

美麗なグラフィックと高度なゲーム性が両立した作品、それが『E0』なのだ。


▲ホログラフの蝶をながめるローラ。進行には関係のない演出だが、世界観をより深く表現することに。

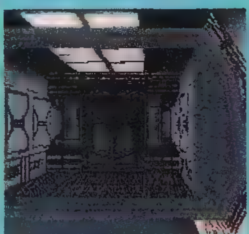

▶OPムービー。コールドスリープから目覚めたばかりのローラ。

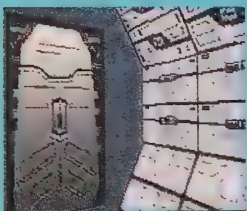
リアルなアクションを再現

通路など部屋以外はポリゴンで描かれている。そうしたリアルタイムパートでは、キャラ視線で進行する。ココではムービーパートよりもなめらかに、そして、より自由に動きまわれる。「歩いている」と実感させられる画面の揺れ、360度ぐるぐる見渡せる視界。きっと、だれもがホンモノの冒険気分にひたれるハズだ。エネミーとの戦闘は、そんな臨場感あふれるなかで発生する。

ちなみに、ディバイスはデジタルでもアナログでもOK。マルコン・ユーザーには朗報か。


▲姿の見えないエネミーを銃で撃つ。音の間隔がどんどん短くなって、さあ、エネミーは目の前だ。

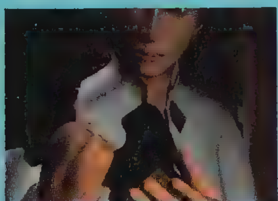



▲▶近くと遠くの背景にはるポリゴン数に差をつけ、欠けを解消。

アイテムを駆使してサバイバル

ゲームは主人公ローラの部屋からスタートする。そこでは、コレがないとゲームにならないといえるVPSを入手する。エネミーの存在を音で探知する装置だ。エネミーには銃で応戦するのだが、銃の入手は少し先の話に。それまでにエネミーと遭遇しても、ただ逃げまわるしかない。

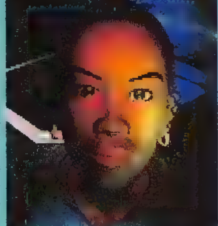
で、そのエネミーの攻撃を食らうと、なんと一発死。何度となくデータセーブをしておきたいところだが、データ&ロードは回数限定という厳しさ。これはマジで命をかけたゲームだ。

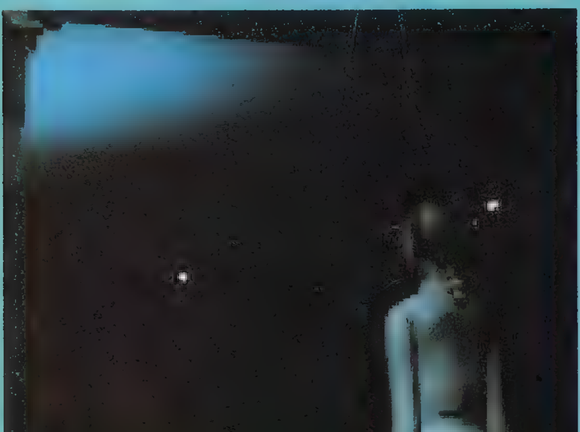

▲銃にエネルギーパックを装填。弾数にはやっぱり限りが。厳しい〜っ。

テーマはデジタルの悲劇

アクションあり、謎解きありの『E0』だが、宇宙船クルー7人のおりなすドラマも見逃せない。

このゲームでは"見えない敵"がキーワードになっている。このダブルミーニングに気づいたとき、プレイヤーは『E0』のテーマである「デジタルの悲劇」とはなにかを理解できるだろう。


▶ローラの同僚キンバリー。クルーたちが見せるドラマも秀逸だ。


▲プロジェクターの映し出す宇宙空間をながめるローラ。その胸に去来するものはなにか。

PS　カプコン　12月9日　5800円(税別)

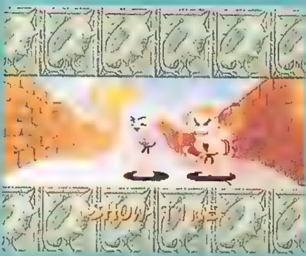
今度はパズルで対戦だ!

スーパーパズルファイターⅡX

カプコン人気キャラが一同に集まって、落ちものパズルでストリートファイトなのだ。

アーケードでも人気の『スーパーパズルファイターⅡX』がPSで登場。リュウ、ケン、春麗といった『ストⅡ』シリーズの人気キャラや、『ヴァンパイアハンター』のレイレイやドノヴァンたちが、みんなコミカルなチビキャラとなって大暴れするぞ。

さて、このパズルがどんなものかといいますと、落ちてくる4色のジェムをそれぞれに対応したクラッシュジェムをくっつけるだけ。結構簡単なんだけど、これがまた実に奥が深い。各キャラごとに、相手に送るジェムのパターンが決まっているので、それを考えたジェムの組み方を作る必要があるのだ。



見ているだけでも、なかなか楽しい。

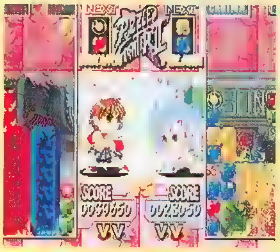
パワージェムで一発逆転だゼイ!



同色のノーマルジェムを、4つ以上で四角く配置するとパワージェムに変化する。このパワージェムはノーマルジェムよりも攻撃力が高いので、このジェムをいかに活用するかで勝敗が決まるといってもいいだろう。さらに、同色をすべて消してしまうレインボージェムを使って、巨大なパワージェムを作ることも可能なのだ。

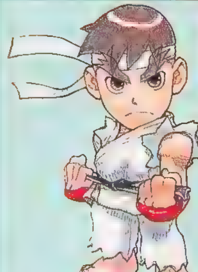


中途半端なパワージェムは、反撃されるので危険。

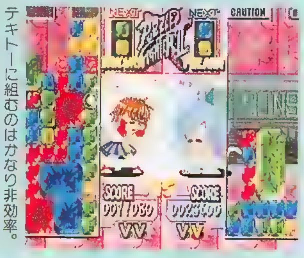


でっかいパワージェムで、相手を瞬獄って感じ♥

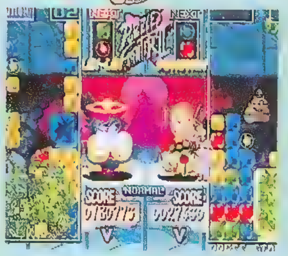
アイテムを有効に使え!



基本的なジェムの種類は4タイプで、それぞれまったく違う効果があるのだ。ノーマルジェムは、いくら同じジェムをくっ付けても消えないようになっている。それを各色に対応した、クラッシュジェムを使って消していくのだ。カウンタージェムは相手に送ったジェムのことで、ある程度カウントしてからノーマルジェムに変化するぞ。



テキトーに組むのはかなり非効率。うまく考えて。



カウンタージェムを利用した、"時限爆弾"攻撃もできるぞ。

ストリートパズルモードもアルヨ!



「ストリートパズルモード」とは、各8人のCPUから勝利することによって、いろいろなアイテムを手に入れるといったモードなのだ。これはCS版オリジナルなので、アーケードではちょっとお目にかかれないアイテムまであったりしてちょっとオイシイかも? その一例として、さくらが歌う『さくらの唄』というアイテムがある。これは本当にさくらが歌ってくれるぞー まさにさくらファン感涙のモードなのだ。



各キャラに6個づつアイテムがある。全部奪いとれー



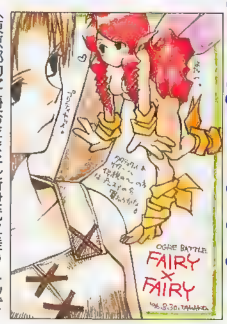
これが「さくらの唄」モード。じっくり聞くこと。

飛鳥のご家庭アイランド

突発企画　イラストギャラリー

今回は唐突にイラストオンリーのコーナーとなりました。い、いや別にクイズネタが不足している、わけじゃ…ないです、ハイ(汗)。

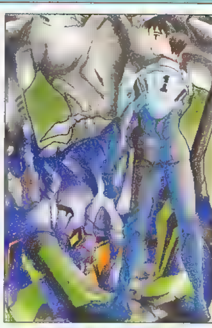
でも、この小さなコーナーの存在そのものが危険でデンジャーゾーン飛行中なのは事実なので、ぜひぜひイラストの方、よろしくね。



(東京都PN.海苔たま子)新世代に乗りこんできたオウガシリーズより、フェアリーは育てるのがちと大変だけど、その分愛着があるってトコかな。



(茨城県PN.まねき猫吉)もはや過去形で語られる18禁屈指の野々村病院より。



(茨城県PN.のみや)言わずと知れ渡っているエヴァンゲリオン。サターン版より。何か続編で出るとか出ないとか。



(山形県PN.水面色彩)いちおう、ZERO2から…ということになるかな?ALPHA2なら、このコンビも成立し得る。つるにはまるまるむしって感じ。



(福岡県　上野ひろ孝君)ひと足早くFFⅦより。体験版しか見たことがないけれど、新世代機に乗っとった作品になること受けあい。このイラストも新平野のCG出力作品だし。



(福岡県PN.犬谷しんば)ゲームは楽しいものなのだが、ピーチ姫のさらわれ癖といったらもう…。そりゃあマリオもポリゴンになるわい。

採用者には抽選でテレカをプレゼント。



史上最強のバーリー・トゥード対戦格闘！

ダッグバトル、エリアルレイブ、ヴァリアブルコンビネーションなどなど、様々なシステムと遊びかた、攻略方法まで完全紹介！
ムックとビデオ、両方そろえて極めろ！



−なんでもアリだ!!!−

ゲーメストムック
エックスメン バーサス ストリートファイター
12月中旬発売
定価1,480円

X-MEN vs STREETFIGHTER

だんずり小助の拙者の話も聞け！



■オス！拙者がペケメン（どうもX・MEN VS STREET FIGHTERの略語らしい）の素晴らしさを紹介するでござる。何と言ってもタッグバトルに尽きるでござる。町中で対戦するときには春麗殿とストーム殿のビューティフルあんよーズでござる。あのおみ足に拙者はもう！足を目にするだけで拙者のハートはドキドキ頭はくらくら直滑降！ってな具合でいっつも楽しんでいるでござる。
　お主らもお気に入りのキャラクターに、チーム名を付けてあげて愛でるのでござるぅ!!



ゲーメストビデオ
エックスメン バーサス ストリートファイター
12月発売決定！
価格5,800円



読サビの かくしだま

パーカー テレカ

京&庵

※現在、製作中のため実際の商品とは多少異なります。



KOF'96京パーカー
価格7800円　送料：E
通販番号：SS-165



パーカーの表面には、「KOFマーク」がワンポイントで入ります。



KOF'96庵パーカー
価格7800円　送料：E
通販番号：SS-166





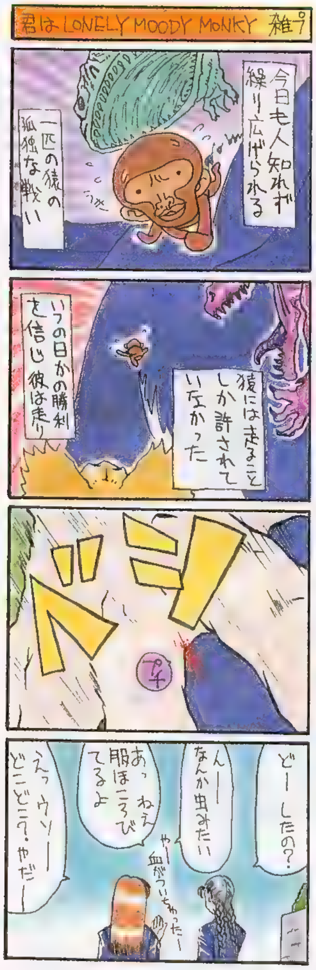
テレカちょっち待っちくれんちんぐ！
NOW PRINTING!!
あ゛ー、ちょっち間に合わなかったです。ゴメンナサイ。

KOF'96京テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-163

※今回掲載したイラストはKOF95のもので実際の商品とは異なります。KOF'96京・庵テレカは森岡真一氏描き下ろし！！

KOF'96庵テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-164

GAMEST通信販売読者サービス部





VIDEO RAYSTORM

商品名：レイストーム ビデオ
価格：5800yen　送料：H
通販番号：GV-30



ザ・キング・オブ・ファイターズ'96ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-29



ワクワク7テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-6



プリクラテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：AT-14



プリクラスーパーテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：AT-15



■七瀬葵、神崎らいむ、さいとうつかさ、矢野たくみ、桜瀬琥姫、あきよしよしあきらによるオール描き下ろし。

97ネオジオギャルズカレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-162



■主にストリートファイターとハンターのヒロインを収録。カプコン秘蔵のオフィシャルイラスト満載。

97カプコンギャルズカレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：C-122



■描き下ろしイラスト＆イベントミニシール付き。

97ときメモカレンダー
価格2260円　送料：E
通販番号：NT-01

緊急告知!!! 毎年恒例

`97福ぶくろ

とくと見よ
これが`97年福ぶくろのラインナップだぁ!!

またまた入るゾ
ベストキャラクター賞等身大ポスター

マルティヤツインビーでおなじみ
吉崎観音先生のイラストを使用した手帳とルーズリーフバインダーを予定中!

その他、CDやテレカ、ときメモグッズなど多数混入予定!

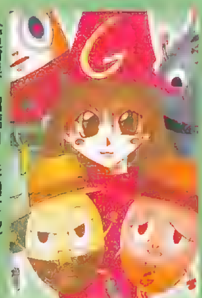
`97福ぶくろ 3,500円
通販番号TP-13　送料：E

絶賛予約受付中!!

発送予定日：`97年1月から

今月のむーちゃん＆ゲー太郎

最近、PowerBookに愛情を感じない自分がイヤになっている今日この頃。うーんもうちょっと表示スピードが速ければなぁ…。



（宮崎県　瑠璃ロリ杉田さん）
☆はい、頑張っていっぱい投稿してちょんだい。



（東京都　卯月　渉さん）
☆ゲー太郎なんぞ召喚できてもねぇ…。

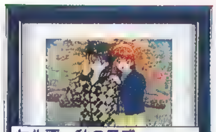


（東京都　悪な会社員よしだーさん）
☆今年は秋を満喫できましたか?

今月のむーちゃんではお葉書を募集しています。いろいろ送ってね。

GAMEST通信販売読者サービス部

12／13 ON SALE



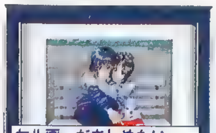
セル画・秋の予感
価格3914円　送料：E
通販番号：CP-027



セル画・くすぐったい
価格3914円　送料：E
通販番号：CP-029



セル画・夏休み
価格3914円　送料：E
通販番号：CP-032



セル画・だきしめたい
価格3914円　送料：E
通販番号：CP-028



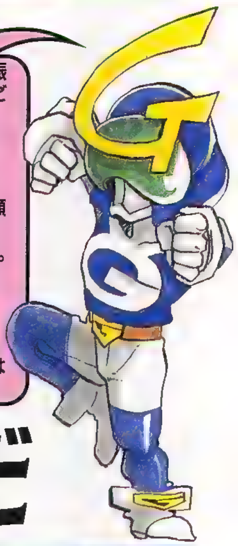
セル画・ゆうわく
価格3914円　送料：E
通販番号：CP-030



セル画・放課後
価格3914円　送料：E
通販番号：CP-031

みんな注意してくれ！

- お振り込みは電話で予約後にお願いします。電話で確認せずに振り込まれた場合、返金となります。その際の手数料はお客様のご負担になりますのでご了承ください。
- お届けは商品の発売日後になります。
- 今回の「ときメモ」商品は代引きではございません。
- 電話は非常にかかりにくくなっております。
- 間違い電話が多くなっております。おかけ間違いのないようお願いいたします。
- 限定品のため品切れになり次第、注文は締め切らせていただきます。
- 受付開始日：12／2（月）より
  受付時間：月～金曜、PM1～5時
  ※12／28～1／5及び土日、祝日は受付いたしておりません。
  電話番号：03－3293－9330
- その他の「ときメモ」商品は12／27発売号掲載予定です。今回は本号掲載分以外の物は御注文いただけません。



完全初回限定だ



12／20 ON SALE

ときめきブックマーク
価格3914円　送料：E
通販番号：CP-026



12／20 ON SALE

ときめきフロッピーディスク
価格1648円　送料：E
通販番号：CP-035



ときめきジグソーカレンダー
価格3090円　送料：E
通販番号：CP-040

11／29 ON SALE



1997卓上ときめきカレンダー3
価格3605円　送料：E
通販番号：CP-039

12／20 ON SALE



1997卓上ときめきカレンダー2
価格3605円　送料：E
通販番号：CP-038

12／20 ON SALE



1997卓上ときめきカレンダー1
価格3605円　送料：E
通販番号：CP-037

12／20 ON SALE

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料				
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円	
			4個以上……400円	
B	2個まで……100円	E	何個でも……500円	
	3個以上……200円	F	何個でも……800円	
C	1個なら……200円	G	単品発送……800円	
	2個以上……400円	H	何個でも……(サービス)無料	

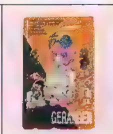
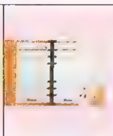
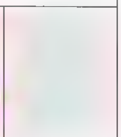
◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。

例：デビロット様テレカ1枚……100円(A)
龍虎2おとめ～ずポスター1組(単品発送品)……800円(F)
ジャッキー革ジャン1着……500円(E)
極パロレポパ2冊……400円(C)

以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。

				
①コインホルダー：10点	②ゲレンジャーテレカ：20点	③吉崎観音テレカ：20点	④システム手帳：30点	⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

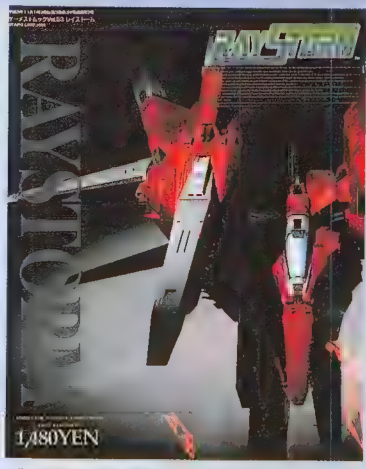
郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び

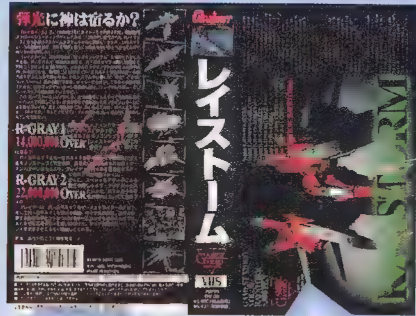


（錆電脳戦闘員ザンボットメデール）
☆暮れ行く日々を振り返り、我思う。少女と電気の因果律における公式とはなんぞや？

うっふ～ん、かわいいヒトねぇ。最近なんか金欠気味ぃ。なんでかな？と思ったら後先考えずバーチャ3のCDやらレイストームのCDetc.を買いまくっていたからなのね…。ああっ！でももう寒いし京・庵パーカーは必需品だし、97年のカレンダーももうさすがに買っとかなきゃいけないし…、うーん金欠だなんて言ってらんないや！静電気パチパチ。



ゲーメストムックVol.53
レイストーム
定価1,480円



ゲーメストビデオVol.30
レイストーム
価格5,800円

ムック片手にビデオで研究。ゲームの性質上、日々攻略パターンが更新されているこのゲーム。ムック、ビデオ共にその時点での最新攻略を基に制作はしているが、まだまだ攻略の余地は残されているのだ。攻略パターンを完成させるにはキミ自身の手で紡ぎ出せ！

レイストーム

RAYSTORM

ゲーメストビデオ、ムック、共に絶賛発売中!!

弾光に神は宿るか!?

Presented by GAMEST in1996

この選ばれし12点のムックが全国の書店を襲撃

クリスマス、冬休みにかけ新声社リーサルウェポン「ゲーメストムックセット」が全国の書店を襲う！このチャンスをのがして、何を求めるのか！



バーチャファイターAct.1
880yen



バーチャファイターAct.0.5
580yen



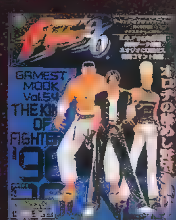
ファイティングバイパーズ
980yen



ストリートファイターZERO2
1,380yen



ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 グラフィカルマニュアル
780yen



ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 テクニカルマニュアル
1,280yen



レイストーム
1,480yen



ソウルエッジ
1,200yen



サイキックフォース
1,380yen



スーパーリアル麻雀PV
1,900yen



ギャルズアイランド
1,280yen



野郎島～ヒーローズコレクション～
1,280yen

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02	東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）												金額	
0	0	1	5	0	—	4	—	9	8	4	2	0	千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名	株式会社 新声社 DSB 30
料金	
特殊取扱	

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料	円	

通信欄

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

払込人住所氏名
（郵便番号　　　）住所・氏名はフリガナをふってください。
※
（電話番号　　　—　　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	0	0	1	5	0	—	4	通常払込料金加入者負担
	右詰めにご記入ください							
	9	8	4	2	0			

加入者名	株式会社新声社 DSB 30
金額	千 百 十 万 千 百 十 円 ※
払込人住所氏名	※
料金	（消費税込み） 円
特殊取扱	

受付局日附印



決定！仙台店12/21(土)オープン！

㋘屋瓦板

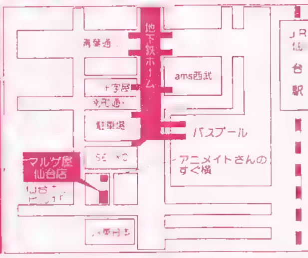
1996.12.30
瓦板第90号

みんな元気！まいど〜ものメルティです。最近ずいぶんと寒くなったわよね〜。カゼなんかひかないでがんばってこーね！今回のメインは師走にとびこむ仙台店！まずは前哨戦だ。インフォメ、いってみよ！

登場仙台店！

これでオッケー！㋘屋仙台店のオープンが12月21日に決定いたしました。なんかバタバタしちゃって本当ゴメンね。住所は左のマップを見てほしいんだけど、アニメイト仙台店さんのすぐ向かいだからわかりやすいでしょ？ゲームグッズの店の㋘屋、MTGなんかもまかせて！オープニングイベントはゴメン、次号で！

これが杜の都仙台店のマップだ！



デッドオアアライブでテクモさんと一緒

来たる12月8日に東京と名古屋でテクモさんのデッドオア アライブのゲーム大会を行います。大会の上位者にはテクモさん提供の賞品が用意してあります。みなさん、ガンバって下さいね。なお、名古屋店は向かいのゲームセンター、コムテックスタワーで行いますので参加費用200円が必要です。㋘屋名古屋店でエントリー、整理券を受け取って下さい。

12・22東京店でバーチャル飛龍の拳を体験

年明け発売予定の「バーチャル飛龍の拳」を先取りプレイできるチャンス到来。豪華ゲストも予定しているぞ！

12月上半期のイベントスケジュール

日	店	イベント
7日(土)	東京	SS版バーチャロン大会
	大阪	SS版バーチャロン大会
	名古屋	SS版バーチャロン大会
	札幌	大江戸ファイト大会
8日(日)	東京	デッド オア アライブ大会
	大阪	侍魂4作リレー大会
	名古屋	デッド オア アライブ大会
	札幌	X−MEN VS SF大会
14日(土)	東京	MTG交流会
	大阪	PS版スタグラ大会
	名古屋	侍魂 天草降臨大会
	札幌	SS版バーチャロン大会
15日(日)	東京	ウォーザード大会
	大阪	侍魂 天草降臨大会
	名古屋	ときメモぱずるだま大会
	札幌	サイキックフォース大会

㋘屋からのお知らせ

皆さまいつも㋘屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、下のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店にお問い合わせください。

なお、全店イベントは14時開始予定となっております。イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

12/30号 ゲームイベント 優先券

㋘屋推薦CDコレクション



■エターナルメロディ
PCCB-00229 ¥1500（税込み）

君もウィザーズアカデミーに入って自分を高めてみないか?え、違う?じゃあ、エターナルアカデミーで…?とまあそんな感じでアルバムにはPS版、SS版両方のOP、EDを完全収録！後は君の想像力次第だ！若葉と蒼紫は血がつながっているのか?そして君は現代に帰れるのか?とりあえず初回はピクチャーCD、12／4にはドラマCDも発売！急げ、君！

新商品ラインナップ

（12/1〜12/18 価格はすべて税込み）

CD

12月4日 スペースケンカ番長
▶ビクター ¥2300 ★★★
エターナルメロディドラマ(仮)
▶ポニー ¥2500 ★★★
12月5日 教えてMr. SKY／藤崎詩織
▶キング ¥1000 ☆☆☆☆
月刊ときめきメモリアルNO.5
▶キング ¥2200 ★★
12月10日 風雲スーパータッグバトル
▶ポニー ¥1500 ★
侍魂天草降臨アレンジ
▶ポニー ¥2500 ★
レイストームドラマCD
▶ポニー ¥2500 ★★★
12月18日 ウォーザード
▶ビクター ¥3200 ★
檄！帝国華撃団／初回Pカード付
▶BMGビクター ¥600 ☆★
サクラ大戦「帝国歌謡全集」
初回B2ポスター付き
▶BMGビクター ¥3000 ☆★
蒼穹紅蓮隊サントラ
▶BMGビクター ¥2000 ★★

VIDEO／LD

12月8日 レイストーム（V&LD）
▶ポニー ¥3800 ★★★

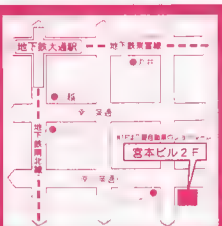
CS／CD-ROMその他

12月3日 レイジレーサー（PS）
▶ナムコ 特価
12月6日 スーパーパズルファイターIIX
▶カプコン 特価

グッズ

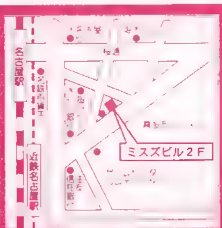
12月6日 ときめきメモリアルプレート
▶コナミ ¥4944 ★★★★
ときめきセル画（額付き）4種
▶コナミ ¥3914 ★★★★★

㋘屋札幌店 12月の定休日9日



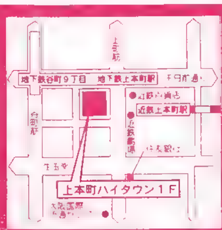
営業時間 11：00〜18：00

㋘屋名古屋店 12月の定休日9日



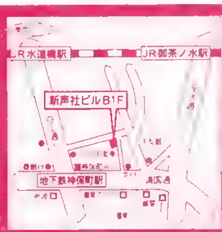
〒450 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL 052-583-2970
営業時間 11：00〜19：00

㋘屋大阪店 12月の定休日9日



〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
営業時間 11：00〜19：00

㋘屋東京店 12月の定休日9日



〒101 東京都千代田区神田神保町1-28
TEL 03-3293-9325
営業時間 11：00〜19：00


COMIC GAMEST
月刊コミックゲーメスト
1月号は絶賛発売中!! 定価490円
1997 1月号
果てしなき創造。
★2大作家読み切り、夢の競演!
MEIMU
[HOUSE of the HORROR]
大宮直依
[はじめてのおつかい]
★や・ば・い・くらいおもしろい!
[さくらがんばる!]
中平正彦
★カーマン作戦終了!
[龍虎外伝 カーマンに指令を]
天獅子悦也
★コミゲの基本コミックだ!
[鉄拳 DISTRUCTION]
[エクスカリバー!]
[CONTINUE?]
[速攻生徒会]
[ダブルハピネス]
[ゲーパロGP] 他
W ピンナップ
TSUKASA JUN描き下ろし&
セガAM3研オフィシャル
ラストブロンクス―東京番外地―
闘い・幻想・未知への旅路!【短期集中新連載!! 巻頭カラー30ページ!!!】
[ウォーザード 最後の聖域] 伊藤真美
ゲーメストコミックス最新刊
ただいま絶賛発売中!!
[K.O.F'94 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 外伝5]
▼B6判
▼定価550円
鷹岬諒
[美少女パーティ ～きゃしましょ&恋こいしましょ～ コミックアンソロジー]
▼A5判▼定価880円
[カプコン美少女戦士 コミックアンソロジー3]
▼A5判▼定価780円
コタツのお供にゲーメストコミックス♥

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN'S CORNER

選評：APAPA

数人から十数人の執筆者を集めて作る本に、単なる内輪受け本を見かける。自分たちは面白がってノリノリで作ったのだろうが、そこには作品製作者としての冷静な視点がない。ノリがあるのはいい、だがそれは不特定多数の読者をまきこみ乗せられるだけのものになっているだろうか？

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、1月30日発売号締め切りは12月20日、2月15日発売号締め切りは1月5日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金＆送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「3月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者へのメッセージ（37文字以内）。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『〇月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

2010年の狂気



MAD MACHINE発行A4判オフ24頁表紙3色。450円分の無記名小為替＋270円切手にて。

「ダークな世界観とエスパー近未来、ポリゴンのブラドにドリーマーのマイナー本です」

きれいな手書き文字はいいが、やや冗長。アクションシーンに難があるものの、シリアスなストーリー、画力ともに上級で無駄頁も全然ない。

（〒264 千葉県千葉市若葉区みつわ台3-13-13-104「LOGOS」）

おいでませノアへ



孤独な魂・趣味の工房発行A5判オフ44頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋190円切手にて。

「ノアサイド中心のギャグ本です。けどいつの間にやらオールキャラ……」

ギャグ本だが、どうもキース&ウォン×ブラド、それを見てる同人少女ソニア、という構図になってる。同人ネタがいやでなければ楽しめる。

（〒811-02 福岡県福岡市東区奈多2丁目1-6 田中愛美）

Beautiful name



超伝導ナイトクラブ発行A5判オフ28頁表紙カラー。500円の無記名小為替にて。

「D&Dファンの方へ♡」

かわいい絵柄の4コマ16本＋α。エルフが主人公で、マジックユーザーの登場が多い。

（〒547 大阪市平野区長吉長原1-2-6 小坂由美）

尋常勝負・弐



斑鳩工房発行B5判オフ32頁表紙カラー箔押し。500円の無記名小為替＋190円切手にて。

「ナコ&リムのオリジナルストーリー1本収録。健全です」

話の途中でテーマが変わってしまっている。だが、テーマは悪くないし、絵もいい。リム&ナコのファンなら買い。

（〒661 兵庫県尼崎市尾浜町一丁目32-2-518号 斉藤留美子）

緑黄色華子



銀河浪漫発行B5判オフ44頁表紙4色。400円の無記名小為替＋270円切手にて。

「おせっかいやきで少しタカビーのハニーはいかが？」

VSグレースのアクションコメディ。絵の出来にはまだ波があるけど、キャラがよく動いてて、ありきたりじゃない。

（〒011 秋田県秋田市飯島長野中町6-46 佐々木浩幸）

SPARK



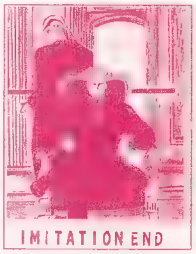
AQUQTIC EMERALD発行B5判オフ20頁表紙2色。250円分の無記名小為替＋190円切手にて。

「なんか妙なハヤトとジューンの本です」

スターグラディエイターギャグ本。大ゴマ構成は絵柄に合ってるが、内容が薄い。3倍ほどのボリュームがあれば十分お薦めできるレベル。

（〒487 愛知県春日井市高森台9-1 107-808 小境英倫子）

IMITATION END



すけるっち組合発行B5判オフ56頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手にて。

「ギースとビリー中心のリアルバウトオールキャラ本です」

ビリーを主人公に、ギースとのケンカ一顛末を描いた話。絵柄にやや華が足りないが、無駄頁もなく、やや無理やりなオールキャラ登場を含めて答えるコメディぶりもいい。

（〒730 広島県広島市中区吉島新町一丁目15-12-306 野村佳代）

ON'S-1996-



たこやき友の会発行B5判オフ44頁表紙カラー。700円の無記名小為替＋270円切手にて。

「KOFが好きな方で、特に京と庵が好きな人にオススメ」

散逸したテーマのものを集めるより、薄めでもしぼったテーマでまとめたほうがいい。技術力の点では高い人もいる。

（〒982 宮城県仙台市太白区青山2丁目14-9 アップルハウス青山3-201 佐藤充英）

ナムコギャル図鑑 1995カタヨリ編



（内表紙掲載）イラス党発行B5判オフ92頁。600円の無記名小為替＋270円切手で。

「全部で72キャラのナムコギャルが集まりました」

このテーマの本には、読者を圧倒するほどのキャラに対する熱意と思い入れが必要だが、そこがやや足りないぞ。

（〒731-51 広島県広島市佐伯区藤の木2-6-21 中井一策）

THE SELECT OF FORMULA WEAPONS



SYSTEM PLUS発行B5判オフ102頁表紙2色。900円の無記名小為替にて。

「業務用、家庭用を問わずラインナップされたメカ本です」

22タイトル56種のメカをイラスト入りで紹介するメカ本。もうちょっと各メカに対するこだわりと追求が欲しいが、メカ好きは押さえておいて吉。

（〒171 東京都豊島区長崎5-22-6-2 池澤方 富岡尚久）

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ガレージキット、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また[illegible]は印刷に出ないので、[illegible]住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

ALLジャンルGameサークル
夢幻竜
DREAM DRAGON
会員募集

オールジャンルGameサークル「夢幻竜」では常時会員を募集してマス！活動内容は2ヵ月1回会報（89円オフセット）発行。投稿sizeが大きいからイラストetc絵を描くのが好きなんはもってこいのサークルでは!!興味のある方は80円切手同封で下記までお気軽にどうぞ（130円切手だと会報最新号もプレゼント）〒202 東京都保谷市下保谷2-8-2 南雲（様）方「M.D」係

コスプレ写真の投稿コーナーもあるゾ！
コスプレイヤーはCheck！

ストZERO2便箋 有ります

☆ ダン便せん B5×10枚入
2色グラデ サイキョー便せん。
☆ さくら便せん B5×10枚入
2色グラデ 紙替有りです。
送料は1部190円切手で
各100円（小為替）

〒074
北海道深川市文光町6～31
高木方"Z"係迄

その他に格ゲーよろづ本を300円為替＋190円切手（送料）で出してます。

宜しくネ 1996.10

会員様大募集!!

「グリコのおまけ」サークルでは、只今、会員様大募集中デス!! 超よろずサークルで、絵の描けない方でも、だいじょーVです。年齢、男女関係なく、どちら様でも、気軽に参加（入会）できます！
会費は、月150円です!! 興味を持たれた方は下記まで。
-連絡先-
〒790 愛媛県
松山市萱町
4-3-40
徳丸嘉子

待ってまーす!!

●いおりんズ（栄）びんせん●

▶ ￥100（無記名小為替）＋〒190（切手）にて。
▶ B6・オフ・両面刷（表：メタルグリーン、裏：ブルー刷）
▶ 絵柄は下を参考にして下さい（これより古いですが）。
こんなんですが やおいにあらず。御希望の方には京&庵のB7サイズ メモをおつけします。ので「メモ希望」と付け足しておいて下さい。
▶ 他にRPG 格ゲー リアル麻雀 ときメモ（は予定）などで本 グッズ作ってます。ペーパーのみのお取り寄せもカンゲイです。〒80円 書簡同封でお願いします。
▶ 〒343 埼玉県越谷市東越谷 1-5-16
中島 歩（PN 曜稀琴）迄。

会員サマ大募集

✿SELF TIMEではサークルを作るにあたり会員様を募集しています。ゲーム全般で発動予定デス…。
✿年齢、性別問いませんので興味を持たれた方は
✿返信用封筒同封にて問い合わせ下さいませ。案内書送らせて頂きます。

〒465
名古屋市名東区
引山4-107
上村方 ST係マデ

～KYO-K～

アーケード（格ゲー中心）
CM本有り。

カプコンとSNKが多いですが、全16サークルのCMのってます♡
A5 P20 オフ 送料込で
80円切手×4＋あて名カード
同封にて下記まで 旅呂四苦
ちょっちちがうか…

〒345
埼玉県南埼玉郡宮代町
中央2-18-4 エステートピア島村101
西田（様）方「CM本くれー!」マデ

同人ショールふーとーO.K！
でもヨーコ♡

会員様募集

アーケード中心ゲームよろずサークル

・活動は2ヶ月に1回会報発行、アーケードゲーム好きな方、個性的な方、こだわりを持っておられる方大カンゲイ!!
くわしい事は80円切手同封にて下記の住所にお問い合わせ下さい。入会案内書を送ります。
※ちなみに、パートナーも大募集 レゲー、スト立（あくまで本）、バーチャ好きな方だとうれしいっス。一緒に同人活動して下さい。（でも遅筆）

〒876
大分県佐伯市
来島町 13-16
竹田由美

会員様大募集!!

アーケード中心ゲームよろずサークル「TOURS」では、お友達を常時募集しております!! 年会費480円、2ヶ月に1度に会誌を、1年に1度テーマを決めて本を作ります。まずは下記まで連絡を。待ってます!!

〒960-02
福島県福島市飯坂町字前谷地20-5
阿部方「TOURS」係 まで

会員様大ボ集中!!

◎ゲーム中心のよろずな当サークルでは、会員サマを大ボ集中です!! 活動内容は、月に1回の会報をすごく色々な事をしております。男女年令不問で、常時会員様をボ集してます。
◎興味を持たれた方は80円切手とアテナカードを同封の上、下記までお送り下さい。案内書をお送りします。
〒167
東京都杉並区清水1-26-25
高野マンション201号
四家方「メスト」係マデ
◎イラストを描ける方はカット同封だと、すごーくうれしいです。よろしくお願いします。

ヴァンパイアハンター便セン 女の子3人のみ B5×10枚 ￥100- 白上グラデ
アンジェリーク便セン アンジェ・ロザリア・守護聖様全員 B5×7枚 ￥100- ニュートングラデ

他にもいろいろあるので80円切手同封でペーパー問い合わせてみて下さい。

送料	2セットまで	190円切手
	～5セットまで	270円切手

〒739-17
広島市安佐北区口田
3丁目14-20
岩口 雅美 まで
（代金は無記名小為替で）

コミック同人誌専門店 Dブックス

アニメ・ゲームのCD・ビデオ・LD・テレカ・セル画……何でもバンバン買います。

宅急便かゆうパックで送って下さい。現金書留もしくは銀行振込にて代金をお支払いいたします。神保町店か横浜店まで。新宿店では同人誌以外は扱っておりません。

『マジック：ザ・ギャザリング取り扱い始めました。



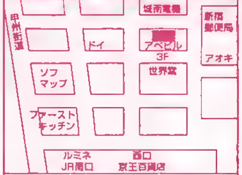
同人アニメビデオ通販開始!!

住所・氏名を書いた宛名シール2枚と4.500円分の無記名郵便小為替にて「魔女っ娘騎士ザ・ムービー注文」とわかる紙を入れてご注文下さい。

- ●同人誌委託販売承り中!!
- ●アニメ・ゲームグッズ販売
- ●コミック同人誌買い取り
- ●コミック同人誌販売
- ●美少女フィギュア販売
- ●Hコミック買い取り

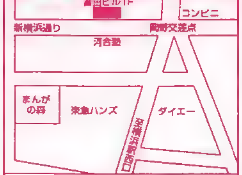
通販カタログあります。
住所・氏名を書いた宛名シール2枚と500円分の郵便為替にてご請求ください。

Dブックス 新宿店



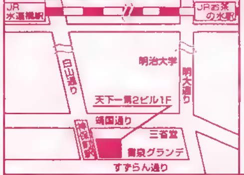
〒160 東京都新宿区西新宿1-12-7 アベビル3F
（どんどん横り、城南電機前、黄色い看板が目印）
TEL.03-3348-0887

Dブックス 横浜店



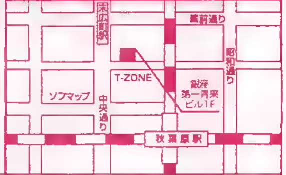
〒220 横浜市西区岡野1-9-9 冨田ビル1F
（岡野交差点すぐ、黄色い看板が目印）
TEL.045-316-7733

Dブックス 神保町店



〒101 東京都千代田区神田神保町1-11-2天下一第2ビル3F
（半蔵門線 三田線神保町駅すずらん通り出口より徒歩30秒、1Fビデオ屋）
TEL.03-3295-0295

Dブックス 秋葉原店



〒101 東京都千代田区外神田4-6-10
銀座第一青果ビル1F（とんかつ屋となり）
TEL.03-3256-0560

「STOP GAP パズル」

出題：APAPA

STOP GAP 問題

[7AI9]の[ELmIOI]に乗って、ふと気が向いて屋上の[VOM]を押した。降りるとそこは[DXUIZgM9AIe]・[CIN2MOI]との違いはなに？ ともあれ[P7cCIN]の[fInI]に向かう。

こういう所は[L9FCIN]ばかりと相場が決まっているが、ここは違った。意外なことに格闘[CIN]では[Bep]の[7QhcDDTGW]や[OG9I]の[4DGOIZGMAe9]、[2j]の[T59WFMe5]、その向こうには[bIHJ4DGOI]3もある。そして[AZRCIN]は、[AZRVWR]2。[1UIBGMK]では、[3P85]3D／Gや蒼穹紅蓮隊、それに[LG5][9IN]に並べて[LG4cI5]が置いてある。

これはあなどれないと見回してみると、[59SI94DGOI]II[EQe5]の対戦台まであったりして、こりゃあかなり[7GIi]な[daD]がこの[4FD]を仕切ってるに違いない、と思う。

それなら[gMBnM5]も期待できるのではと、[b9RjLQq]の筐体の前に座る。[fGM]を入れて、魔法[kJT]使用[fdMh]を入力。[5OI9VOM]を押して[HQO]で[iLG]。案の定[LbI]や[VOM]の[fM7G1YM]もよく、気持ち良く遊べた。

あんまり混んでもいないし、[jTjT]でもない。客層からして[Obf]を横で吸われることもない。[aUICIN]や秀作の[cIRhCIN]も[daDQe]に揃えてあって、[fMA6]の[gMB]が行き届いているとは、こりゃあいい所をみつけた。今度友達も誘っていっしょに来よう。

チェック表

1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k m n p q

解答

[7q5SI9]

今回の問題は、僕の日記からの抜粋……ではないぞ。文章中のカナを多くするのは、けっこう難しかったりするのであ～る。

解き方

今回は、文章のなかの抜けている部分を補ってもらう問題です。文章のなかで、カタカナだけが隠してあります。同じ番号の付けられた所には同じカタカナ、違う番号を付けられた所には違うカタカナが入ります。文字数、同じ文字の入る場所、同じ文字の入りえない場所、前後の文脈を参考に、文章を完成させてください。カナの大文字・小文字の区別はありません。

というところで、今回解答として答えてもらうのは「7q5SI9に対応する文字列」です。

解答ができたら、官製葉書の裏に解答を、住所、氏名、年齢、性別を表に書き込んで、12月15日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社 ゲーメスト編集部「STOP GAPパズル」係あてに送ってください。

正解者の中から、日夙之労(にっしゅくのろう)に耐えた5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。問題や、問題アイデアも募集してるぞ。それから、ハガキイラストは当選落選に関係ないぞ。それじゃ、想像力で解くのだっ!!

当選者発表

前回の「数塗No.2」パズルの正答率はほぼ100%。正解者難易度アンケートはVH2%、H10%、N21%、E46%、VE21%、無回答0%と、イージー中心の結果。一見数字がいっぱい並んでいて難しそうなパズルだけど、やってみるとそうでもない、というのが分かった人が多いと思う。

で、解答は「バーチャロン」の「テムジン」なんだけど、知らない、って人が意外と多い。もはや万人に知られた、なんてテーマを探すのは諦めましたよあたしゃ。

それから、TEMJINのMのまんなかに一カ所数字の間違いがありまして、4のはずが5になってました。ごめんなさ～い。

★当選者★

坂牛大作君（青森県）
PN 破安・F君（北海道）
PN 皐月村君（兵庫県）
PN しろくまくまさん（熊本県）
PN ますのすし君（富山県）

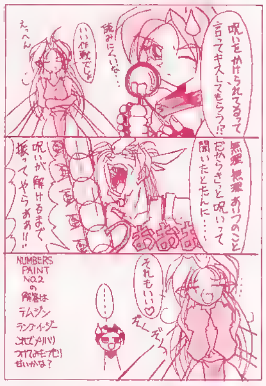
以上5名。おめでと～☆ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

扶持駒君、横書きハガキの掲載の可能性は低いよ。石井啓君、ぴったりハガキサイズなので官製ハガキでなくてもOKだけど、封書で他コーナーのものといっしょにすると、締め切りまでに僕のところに届かない可能性が高まるぞ。ルシファー君、ナンバーズペイントはすべて手作業で作ってます。BBC君、自分で考えたのではない問題を自慢げに出題してはいかん。いばらきぴーまん君、そりゃあ彼の悩みが解決してないからだよ。鈴木雅大君、答えが違ってたら難易度判定なんてできないよ。KEN=NVL君、致命的ならなぜ君は死んでないのだ。ってわけで今回はこれまで。ではまた次回のパズルコーナーで会いましょ～。

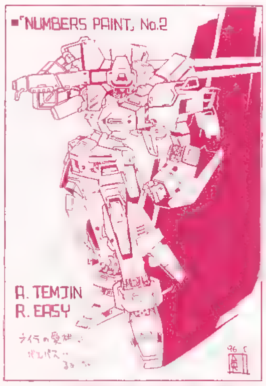
今月の残念賞



PN 山本佳織さん（石川県）㊣
今回のM改ハガキはこれ。ライデンとテムジンなのであるな。



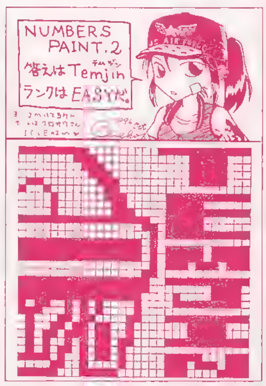
PN かきのたね君（愛知県）㊣
1コマめで見てるのは妖精の日記？ ペン線はまだまだ修行だ。



PN 九頭竜剣之介君（埼玉県）㊣
これがテムジン。こいつの顔が一番分かりやすそうだったのだ。



PN 落合誠さん（神奈川県）㊣
実は中世では、普通のお風呂は珍しかったりするのだが許～す。



PN CHIEKOさん（大阪府）㊣
というわけで、正解パターンはこうだ。顔半分とちょっとなのだ。

VOL.13 発売中！

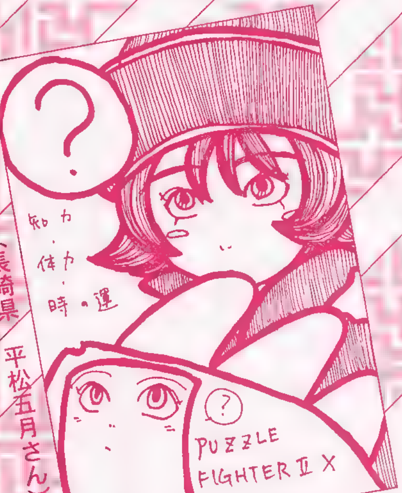
GAMEST WORLD ゲーメストワールド

540円 AB版

《大特集》ついに登場！

「落ちモノ」特集

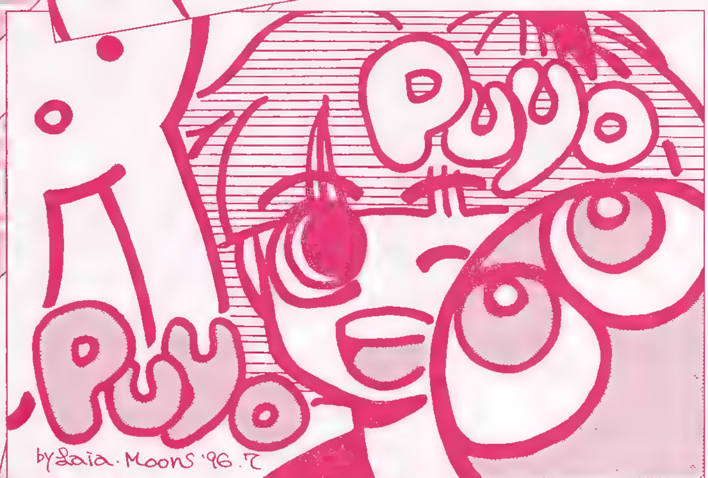
●大変お待たせいたしました！ぷよ、マジドロ、ぱずるだま……かわいいキャラクター達が大活躍の、落ちモノ（パズル）ゲームの数々。次号のワールドでは、そんな人気のゲームを大特集しちゃうぞ！「マジカルドロップ2開発者インタビュー」や最新作「パズルボブル3」の紹介など…ディフォルメキャラの魅力満載の特集だ!!



（長崎県　平松五月さん）



（大阪府　檜山飛鳥さん）



（青森県　らいあ・むうんさん）

常時投稿募集中！

■イラスト、文章、ゲームサイドストーリー、4コマ、ショートコミック、同人誌、コスプレPhotoなど常時大募集！詳しくはゲーメストワールドを見てね。

※住所が変わりました。注意してね。

〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
（株）新声社ゲーメストワールド「○○○」係
※○○○にはコーナー名を書いてね。

ワールドは投稿者（キミタチ）が創る!!!

新

オリンピックイヤーも終わりやね

モニターズリポート

ということはキン○マンネタもあと４年はお預けか。
でもモニターズのネタは月に一度のお届け。

担当：私ゃおもちゃの編集員、電池２つで動くですぅ㊟

うまいんだな、これが

まずは久しぶりにプレイしてよかったなぁ、というゲームについてのリポートです。

「この間、街のゲーセンにいったとき、それを見つけました。『熱血硬派くにおくん』僕がアーケードゲームをやり始める直接のきっかけとなったタイトルです。

懐かしさも手伝って、さっそくコインを投入しました。結果は…3面のミスズで全滅。昔、このゲームをやっていたころは何周も回れたのに…。まだ小学生だった当時の記録に遠くおよばないとは。

けれどこの僕にとって特別なゲームをできたことだけで、とても幸せな感じになれました。当時の友達のことや、今はもうなくなってしまった通いつめの駄菓子屋ゲーセンなど、頭のすみで小さくなっていた記憶がむくむくと蘇ってきました。僕にとって今のゲームでは決して味わうことのできない感情を体験できました（今の子供たちには今現在のゲームが将来、彼らの『特別なゲーム』になるのでしょうが）。何はともあれ、とっても貴重な体験をした一日でした（南地君）」

「うーん、何でしょう。『熱血硬派くにおくん』でしょうか。当時、小学校中学年だった私は、毎日暗くなるまでスーパーの軒先でプレイしていました。ほかのゲームは1プレイ20円だったのに対しこれは30円で、プレイするには相当の覚悟が必要でした。また敵キャラの棒を持ったハゲがなかなか手強く、そのためハゲと呼ばれていた友人に『お前のせいでやられたやんか。『お仲間やろ、なんとかせいや』とハつ当たりしていました。これってもしかしていじめだったのでは（川端君）」

奇しくもくにおくんネタが2つ。やはり単純に蹴る殴～るなゲームだけにバリバリやっていた人が多かったんですかね。またそれだけに記憶にも濃いということでしょう。

「最近のレゲースポットはトライのアミューズメントタワー。以前、浅草にゲーム博物館があった頃はよく行っていましたが、西小山に移ってからは行ってませんな。また赤羽にもゲーム博物館の支店があり、1回だけ行きましたが、たいしたラインナップもなく、ファイナライザーを1回だけやって帰ってきました。学生時代はよくプランプポップをやりに行っていたゲーセンではありましたが、当時とあんまり変わりばえしていませんでした。赤羽といえば平安もレゲースポットとしては有名でしたが、今ではそれほど、珍しいものは置いていないようです（駄菓子販売をやめてしまったのも残念）。とはいえ少し前のものなら2プレイ50円が多くエコノミーないいゲーセンであると言えるでしょう（小森君）」

『ファイナライザー』といえば男の三大ロマンのうちの一つ、変形ロボットのSTG。これをやって帰ってきた君には個人的にはイイセンスしてるで賞をあげましょう。

やっぱりレゲーにまつわる話を聞いていると駄菓子が絡んでくるようです。いまじゃ学祭なんかの出店でくらいしか見ないけれど、レゲーをやるならこのアイテムは重要。たかが駄菓子されど駄菓子。

地域限定!? 人気ゲームの怪

（ドキュメント番組ナレーション風に）流行ゲームは地域ごと、極端な話ゲーセンごとで違うのではないか、我々特捜部はそう考え、各地にリポーターを派遣した。

「常に人気があるのがサイバーボッツです。惜しくも対戦台ではありませんが、どうやらオペレーターさんの一押しらしく、音がデカイ！隣接する格ゲー勢の叫びを消し去るが如く、大音響で暴れるVAを駆るのはとても気分がいいです（木原君）」…スタジオの思惑とは少し違ったリポートが続々と送られてくる。

「柏のゲーセンでバーチャロンの対戦で、アファームドとアファームドが障害物の上で近接戦闘のみで闘っていました」これは確かに珍しい…、いやいや、そうではない…、次のリポートに移ろう。

「新入荷のレゲー（笑）です（田中君）」

我々の挑戦はもろくも崩れさったようである。だがいつの日か流行ゲームの迷は解明されるであろう。

メスト大賞かくありなむ

この号が発売されてから1週間ほどでゲーメスト大賞の発表ですが、その大賞についていろいろ聞いてみました。

「ヌーヴェルバーグ賞を提案します。最も前衛的、いままでにないジャンル・システムを開拓したゲームに贈られる賞で、私はぜひ『バーチャロン』を推したい。ほかにも『女性による女性のためのゲーメスト大賞』や『ハーデスト大賞（最も難易度が高かったゲームに贈られる）』などに投票してもらうと面白いのでは？（小森君ほかベストアイディア賞という案で2通）」

「ぜひやってみてほしい部門（上原君）」（1回）

これらは新しい賞のアイディアです。ハーデストは設定にもよるのでともかくとして、ジャンルの新人賞的なものとしていいかもしれませんね。女性のメスト大賞は、現段階ではキャラ推しだけで終わってしまいそうな危険性が…。

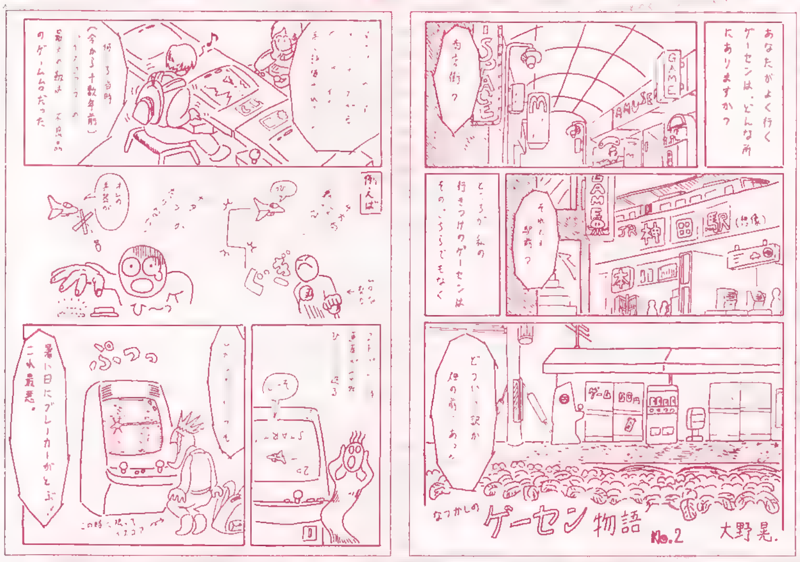
「マイナス票というのはどうでしょう？（山中君）」

これは投票の方式についてと解釈しました。ですが、実際の得票後の傾向から、重箱の隅つつきとなるので、採用されることはないでしょう。

「ベスト演出賞のカテゴリー分けが多少、曖昧なのが気になる（中野君）」

これは、別個にVGM賞、グラフィック賞が制定されている以上、純粋に「ゲームのスタートからゲームオーバーまでいかに盛り上がるか」への投票と思ってもらっていいと思います。

ではまた来月。年末はいつも以上にスリや置き引きが増えるといいます。皆さん、くれぐれもゲームに夢中で荷物が霧中になってしまわないよういつも以上に注意しましょう。またゲーセンの店員さんもマナーの悪い人を注意する一方で、そちらのほうにも気を配ってください。



（兵庫県　大野君）前回に引き続きのミニコマ劇場。今、こんな店に入ったら最後、ギャフンと言うしか。

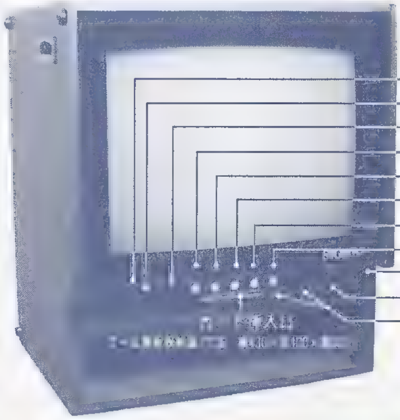
ゲーセン基板の最終兵器V−9

初心者に最適

資料ご希望の方は
80円切手2枚を
同封の上、V9係まで
お申し込みください。

型番V－9　￥99,800

V－9は直接販売しかしておりませんのでご注文は直接当社にお申し込みください。



本体寸法：横480×高560×奥430

V－9の特徴

- ＊モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の一体化により場所を取りません。接続が簡単です。V－9にΣ8000とゲーム基板を接続するだけです。
- ＊モニター調整に必要なVRを前面につけていますので調整が非常に簡単にできます。
- ＊5V/15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なバーチャ等のゲーム基板もOKです。
- ＊ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
- ＊縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
- ＊RGB21入力がありますのでサターン、プレステ、スーファミ等のRGBコードが使用できます。

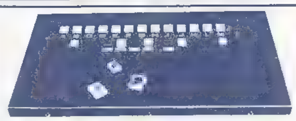


AV－5000の特徴

- ＊ゲーム基板をテレビに映す装置です。
- ＊テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
- ＊くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
- ＊超小型（縦125×横200×奥95）

型番AV-5000　￥26,000

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード付）
型番MST-8　￥9,800（350×200㎜）

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

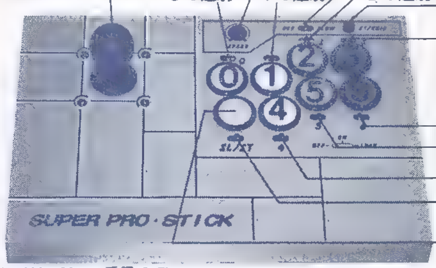
☆☆別売コード☆☆

RGB21コード……	￥3,500
RGB15コード……	￥5,000
S端子コード………	￥2,500
VHFコード………	￥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード……	￥5,000
RGB15延長コード……	￥5,000

SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　￥15,800

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



＊スーパーファミコン用コード(型番SF)…………	￥4,000
＊ネオ用コード(型番N)………………………	￥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD)…………	￥4,000
＊2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)……	￥2,000
＊6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)……	￥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)…………	￥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)…………………	￥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)……	￥2,500
＊サターン用コード(型番ST)…………………	￥4,000

＊＊＊＊＊新製品＊＊＊＊＊

プレステーション用コード　￥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

- ＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
- ＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
- ＊連射スピードを連続的に変えることができます。
- ＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

- ＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
- ＊商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
- ＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
- ＊送料は全国一律600円です。
- ＊代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5-293
シグマ電子通販部
☎0794(84)0476/FAX0794(85)6577
営業時間 12〜21時

新声社も引っ越しして、我がメスト編集部もぴかぴかさ。
たとえて言うなら夢の島からディズニーランドへって感じかな。

キャラクターグッズの宝庫 バンプレストから、ニュープライズグッズの登場だ!

バンプレストさんから登場のニュープライズグッズ2種を紹介しよう。

まずは、大人気美少女ゲーム「卒業」のポスターシリーズから。とにかくまずは左の写真を見てほしい。とってもかわいいでしょう?各キャラ5点、集合1点、等身大1点の計7種類で、11月中に登場するぞ!

つづいては、最近大人気中の格闘技「K-1」のポスターシリーズだ。最強の戦士たちの勇姿がキミの部屋でよみがえる。全5選手で、サイズはB2の変形版で、只今絶賛稼働中だ!

●卒業のポスター







●K-1のポスター



CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW

新都市計画!?ドラマCD「BOOM TOWN」

BOOM TOWNとは巨大なネット型ソフトウェア。早い話が仮想都市。そこには生身の人間は存在せず、会員たちはデータとしてそのソフトの中に在る。そこへハッカーと呼ばれる不法侵入者が街に入り込み、様々な事件が発生する。それを処理するためにエンジニア(デバッガー)たちが日夜活躍する。

というのが竹書房で発売されている「BOOM TOWN」のあらすじ。このドラマCD(予価3000円)が12月26日にTDKコアから発売される。

今回はCDオリジナルキャラ、珠里(声:氷上恭子)&愛里(声:菊池志穂)という双子のアイドルが登場する。そしてこの二人のアイドルを中心にハッカーとデバッガーとの事件を描く。

キャストは主人公、武部朱留役に桜井智、そのパートナーのゼラ役に椎名へきるというコンビで、その周りを吉田古奈美、竹中伸一、石田彰、小杉十郎太、とべこーじ、塩沢兼人たちが快演している。

サイバーパンクな体験をしてみたいキミにはオススメだ。

(敬称略。文:YAT社員(辻))



原作者の内田美奈子(下段左から2番目)を囲んで。

クレーンゲームで君を逮捕しちゃうぞ

OVA4話がリリースされ、そして10月からTVシリーズも始まった、藤島康介原作の「逮捕しちゃうぞ」。

墨東署の婦警、小早川美幸(声:平松晶子)&辻本夏実(声:玉川紗己子)を中心に、個性豊かな人物が繰り広げるドラマが楽しいこの作品だが、今回はそのキャラクターたちのクレーンゲーム景品('97年春発売予定)の紹介だ。

現在予定されているキャラクターは6種類。美幸、夏実、中嶋剣、二階堂頼子、ストライク男、ミニパトでそれぞれ20センチ程度の大きさだ。

出来のほうはそれぞれの特徴が出ていてイイ感じだ。

最後に平松晶子からファンの皆に一言があるぞ。

「これから寒くなりますが、番組をみて温まってください」

(文責:同キャラ対戦!?辻本)



出演者の皆さんが持っているのがそのアイテムだ。

OPEN YOUR PERCEPTION ▶▶ INFORMATION



みんな喜べ！'97ドコモオリジナル 広末涼子カレンダー大プレゼント！

本誌読者に占める広末涼子ファンの含有率はどんなものかは知らないが、わがメスト編集部に熱狂的ファンが存在するのは確かだ。筆者がその一人だとは言わないが、自分の妹だったらなぁとは思う。そういう娘なのだ、彼女は。

その広末涼子嬢であるが、ここ最近のTV、CM、雑誌等での活躍は凄まじいものがある。やはり世間は小生意気なコギャルへのアンチテーゼとして、よりピュアなアイドルを求めていたということなのだろう。納得、納得。

涼子ちゃんブレイクのきっかけといえばやはりNTTドコモのCMだと思うが、そのドコモオリジナルのカレンダー（非売品）が完成した。アドレッセンスをテーマに少女と大人の狭間を揺れ動く広末涼子の素顔をとらえ、彼女の成長過程とシンクロして跳められる、そんなカレンダーだ。

撮影にあたっては、涼子ちゃん自ら歩いて衣装とマッチした場所を選んだというから、彼女の素晴らしいセンスも堪能できるというもの。

こんな珠玉のカレンダーを、手に入れたいだろ、みんなーっーことで特別5名様にプレゼントだ。

ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記して左記の住所まで送ってくれ。新声社は住所が変わったのでよろしく。

●〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ゲーメスト編集部「広末涼子カレンダープレゼント係」迄。


涼子ちゃんの足元に注目．なんとアレではないですか。



ジャレコ新作発表「なんでもシール委員会」「スーチーパイ チビホルダー」

去る10月23日、品川プリンスホテルにて、ジャレコのプライベートショーが行われた。

会場内はビデオゲーム「グラティア」をはじめ、新作ゲームがずらりと並び、中でも「なんでもシール委員会」は人気を呼んだ。

「なんでもシール委員会」とは、簡単にいってしまえば「なんでもできるプリクラ」である。

印刷待ち時間が短く、解像度が高いため、できたシールが写真なみにきれいであるのが特徴。

また、いままでのシール作成機はカラーだけであったが、「なんでもシール委員会」はセピアカラーのモノクロ系もできてしまうのだ。

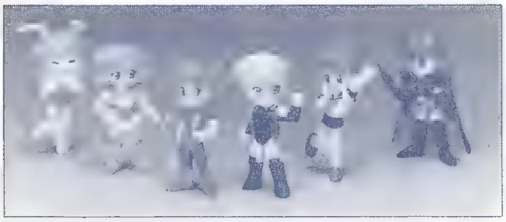
そのほか、合成写真モードで写真や立体物が取り込めたり、みんなでとった写真から、自分だけを抜きだすことができるなど、オリジナリティやデザインセンスがうかがえるシールが作れる。

会場内でも、オリジナリティあふれるシールでいっぱいだった。

「なんでもシール委員会」のほか、注目されていたのがこの「ジャレコオリジナル・キーホルダー」。

キーホルダーは2タイプあり、ひとつは今、大人気のバス釣りでよく使われる、「ルアー」をキーホルダー化したもの。もうひとつはコンシューマでも絶大な人気を誇る「スーチーパイ」のキャラクターフィギュアだ。

どちらのタイプも出来がよい。もう市場に出回わっているので、よ～くチェックを入れておこう。


今回のフィギュア化は６キャラ分、いずれも塩ビ製。

温泉が恋しい季節…

DISC BOX

今号の新作情報

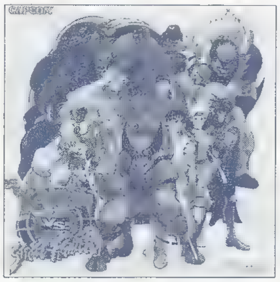
ツインビーPARADISE3 Vol.6



1996年11月21日発売
キングレコード
CD：KICA-7720
価格：¥3000（税込み）
初回特典：スペシャルCDシングル

文化放送系列で放送されているステレオドラマ「ツインビーPARADISE 3」の第6弾のCDが発売される。今回の内容は、ツインビーたちにそっくりなメカの攻撃に防戦するというお話。ライトがどのような形でこの困難を乗り越えていくかが見どころ！なお初回特典として「第1回輝け！オールスター★ツイPARA NG大将」CDが付くぞ。

X-MEN vs. STREET FIGHTER



1996年11月21日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL-2176
価格：¥2000（税込み）

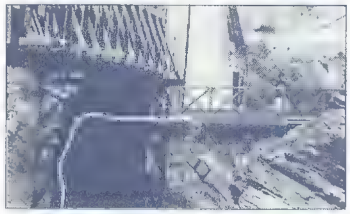
2つのゲームがドッキング！夢のようなことが実現してしまったこのゲームであったが、このゲームのサウンドトラックが発売された。オリジナルサウンドがメインというだけあって、オープニングからエンディングに至るまで、各キャラクターのサウンドを中心に全部で40曲を収録している。また、オリジナルサウンドだけでなく、アレンジバージョンも収録。もちろん担当はカプコンサウンドチーム。

CGMV バーチャファイター3 Part1,2



1996年12月21日発売
ユーメックス
VHS：Part1　TYVY-5013
　　　Part2　TYVY-5014
価格：各¥4900（税込み）

VF3の基礎（Part1）と実戦（Part2）を収録したビデオが発売される。ブンブン丸氏と新宿カニアキラ氏が対戦を担当。



するずる

（N. Z. スキー報告　最終回）
いざ日本へ！ということでオークランド発成田行のジェット機に乗った。直行便かと思いきや、なんと南国のフィジー経由。真冬からいきなり真夏！これにはビックリ！油断していたため長袖のまま機外へ…。暑っちい！ヒマなのでおみやげなぞ…。な、なぜクマのぬいぐるみを買う？私はバカ？

TOP10 10/15～10/31 ㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1位	1	171	レイストーム	TA	ZTTL-2	2500円
	2位	2	63	サイキックフォース	TA	ZTTL-1	2500円
	3位	—	48	ラストブロンクス	TE	PCCG-95001	3000円
	4位	—	41	バーチャファイター3	TE	TYCY-5522	2000円
	5位	5	19	SOUL EDGE	RE	MRCA-20099	2500円
	5位	8	19	ソニック・ザ・ファイターズ	TE	TYCY-5521	2000円
	7位	—	15	バーチャロン サウンドオフィシャルデータ	TE	TYCY-5486	2500円
	7位	6	15	リッジレーサー リミックス	VE	VICL-23119	2300円
	7位	3	15	月刊ときめきメモリアル3	KR	KICA-7713	2200円
	7位	4	15	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96アレンジ	PC	PCCB-225	2500円
ビデオ BEST10	1位	2	146	サイキックフォース	SS	GV-28	5800円
	2位	9	85	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	PC	GV-13	4800円
	3位	4	36	ストリートファイターZERO2	SS	GV-25	4800円
	4位	—	24	マーヴルスーパーヒーローズ	SS	GV-23	4800円
	4位	4	24	ストリートファイターZERO2 ライブ	SS	GV-26	4800円
	4位	—	24	ナイトストライカー	KR	KIVE-13	7000円
	4位	—	24	ダライアス外伝	PC	PCVP-1702	4800円
	8位	—	12	極上パロディウス	SS	GV-11	4800円
	8位	—	12	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SS	GV-20	4800円
	8位	1	12	バトルガレッガ	SS	GV-27	4800円

PC：ポニーキャニオン　KR：キングレコード　VE：ビクターエンタテインメント
TE：東芝EMI　RE：メディアレモラス　SS：新声社　TA：タイトー

CD&ビデオトップ10

◐CD編◑

予想通りレイストームがトップを維持。まだまだいけそうって感じだ。2位も前回同様でサイキックフォース。3、4位にニュータイトルが入った。が、あまりパワーがないようだ。

ここ最近、オリジナルVGMが強い！いい傾向ですね。

ビデオ編

トップだったバトルガレッガがドーンと8位へ転落！もうブームは去った？

それに代わってトップに立ったのがサイキックフォース。はて、この人気、ゲーセン人気と一致しているのかどうか。

さ～てKOF96の発売が次回の集計でどうなるか楽しみ。

今号のオススメタイトル

昔のVGMの入ったカセットテープをあさっていたら、ナムコのアサルトが出てきた。久々に聴いたけど、やっぱこのサウンド、いいっスよね。

できることなら基板から直接音を録ってロングバージョンで聴きたいって感じ。

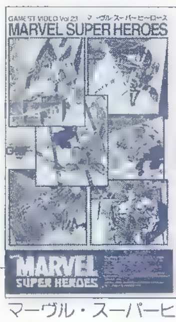
先日ナムコのトーキョーウォーズをやったときふと思ったんだけど、アサルトのVGMがバックにあるといいかなと。でもちょっと世界観が違いすぎるかな。



ナムコ・グラフティ・コレクション～ベスト10～（VE）

妙な盛り上がりを見せている「X-MEN VS.ストリートファイター」だが、残念ながらまだビデオは出ていない。その面白さを半分でも楽しみたいと思ったら「マーヴルスーパーヒーローズ」を見るしかない！

ゲームの雰囲気は、従来のストII関連よりもこっち寄りだし、迫力もこっち似だものね-う～む、早く「X-MEN VS.～」が出ればいいんだけど…。ぐ～！



マーヴル・スーパーヒーローズ（SS）

モラルか?プレイスタイルか?



対戦アイランド

対戦マナーSPECIAL

結局今回もこの程度のページ数になってしまったが、その分内容は濃いのだ！じっくりと読むべし！

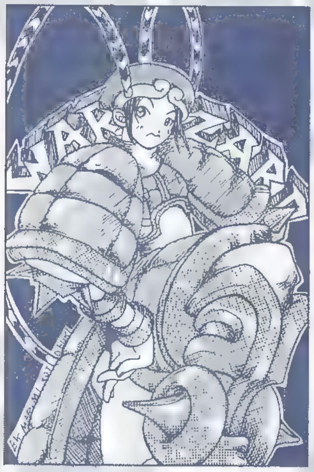
案内役：むねたつ

スペースがないのでガンガンいく。まずは読んでみてくれ。

「待ち」「ハメ」「チキン」やってて楽しい?

対戦マナーに関するおたよりは、そりゃもうたくさん届いたわけだが、大きくわけて2種類あった。

まずは、「待ち」「ハメ」「チキン」などプレイスタイルが大嫌い派（好きな人ってのもそんなにいないと思うが…）に関することだ。



（兵庫県　内田一美さん）
☆お、早速「ウォーザード」が届いたぞ！ もうみんなやってる?

●勝つことばかり考えていない?

「近ごろの対戦スタイルを見ているとあまりに勝ちにこだわる人が多いような気がします。（中略）

やっぱり対戦ではワンパターンな闘い方は相手にも失礼だし、自分も楽しくないのでは? 自分なりに考えたコンビネーションをぶつけ合って闘うのが対戦の醍醐味でしょう」

（北海道　雲刻才蔵君）

●ムカつくプレイをされた

「この前、すごいチキンに会った。はじめから最後までしゃがんだままで、アッパーorしゃがみ蹴り。ハラが立つ。自分は苦労してうまくなったのに、こうも工夫なく簡単に勝たれると腹が立つ。

私はこーゆープレイをすると恥ずかしくてたまらなくなるが、みんなはどうなのだろう?」

（埼玉県　中川武也君）

●筐台を叩くワケ

「自己弁護はしたくありませんが、台を叩くという状況は必ず乱入してきた相手がムカつくからだということはわかってほしいです。

自分のほうには乱入を断るという選択がなく、イヤなヤツでも対戦しなければならない。さらにそんなヤツに限って連コイン…。もう自分からプレイを止めるしかありません。このとき、マナーよりも自分自身のモラルが優先して（暴力は最低だがそれを誘うヤツも最低）筐台をガン!っとなってしまうのです」

（神奈川県　赦免義君）

●イヤなことをして楽しいか?

「ハメ、待ち論争が永遠のものとなりつつあるけれど、人がされてイヤなことはしないのが社会の基本マナーではないですか? かつて、ゲーメストアイランドで『ゲーセンほど社会の基本マナーが通じないところはない』という投稿があったけど、そのとおりだと思います。ハメ・待ちをしている人に対して言いたい。『あなたもハメ・待ちをされるのはイヤでしょう?』」

（熊本県　Prof.K君）

とまあ、概ねこんな感じの意見が多かった。

では、もう一方の意見を。

プレイスタイルに文句は言えない

もう一つは、「どういうプレイスタイルでもいいじゃないかー!」派だ。

●対戦マナーとは?

「対戦マナーについて勘違いしている人が多い。対戦マナーとは『イスを蹴るなー!』『コンパネを叩くな』であって、相手のプレイスタイル云々ではない。

ハメは僕もイヤだが待ちとか挑発とか削りについてはイヤとは思わない。むしろやって当然だと思う。それをただムカツクからといってマナーが悪いというのは間違っていると思う」

（愛知県　蛍光W君）

●ケンカを売るのは筋違い

「私は負けた人の側に問題が多いように感じます。

私は相手をおちょくるような闘い方をしようが、相手の技をスカして反撃しようが、削り殺しをしようが、それはプレイする人の勝手だと思ってます。確かにそうした闘い方をされると負けたほうは悔しい思いをすることでしょう。私も負けたときの悔しさはよくわかっているつもりです。筐台を叩くかもしれませんし、相手に説教するかもしれませんし、ケンカを売りたくなるかもしれません。でも、それは筋違いではないでしょうか?

対戦をする以上、勝ち負けはつきもので、勝つ人もいれば負ける人もいるのは当然のことです。たとえ相手がどのような闘い方をしていたにせよ、負けてしまえば負けは負けです。対戦ゲームはそれを承知の上でプレイすべきであって、負けて悔しいからといって人や物にハつ当たりするのであれば初めからプレイしなければいいのではないでしょうか? 当事者だけでなく周囲の人も迷惑します。

これはマナー以前のモラルの問題だと思います。私もゲームセンターで対戦に負けて相手に文句を言ったりする人をよく見かけます。モラルをわきまえない人たちによって、対戦ゲームは廃れてしまうでしょう」（後略）

（神奈川県　ACアダプター君）

●被害妄想?

「対戦マナーについて僕はとくに何とも思わないんですが、ゲーメストでよく見る意見は情けないものが多いと思います。『勝つことばかり考えるな』と自分の価値基準を押しつけているだけのものや、『ボクってかわいそうでしょ』ってことをひたすら訴えているだけのものと、自分はどうするかまったく書いていないのがほとんどです。

ゲーム会社やゲーセンがなんとかするのを待っていないで自分で自分にルールを作るのが手っ取り早くて最善策です。

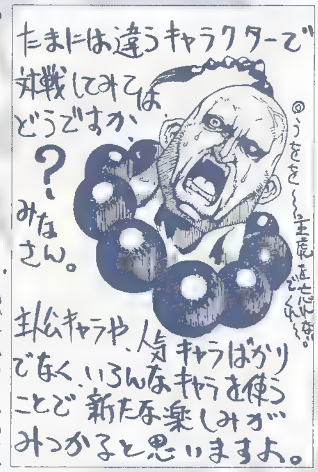
『卑怯なヤツとは卑怯に闘う』『我が道を貫くならガタガタ言わない』『性能の悪いキャラを使うときはそれなりの覚悟をする』『乱入するときされるときでは意識を変える』『ケンカを売られたときは買うか逃げるかの準備をしておく』とか。

シビアかもしれませんが、ゲーセンは社会としてまだ未熟なんだから、自分がしっかりしていないと。もちろん、いつまでもこのままじゃいかんけど」

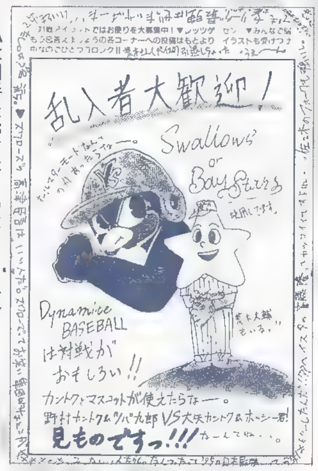
（滋賀県　よろずや君）

●自分のせいで負けたと思いたくない

「私は読者に問うてみたい。対戦ゲームをプレイして相手



（神奈川県　吉井邦行君）
☆自分が普段使っているキャラを見つめ直す意味でも、他のキャラを使ってみるのといいかも。



（神奈川県　#22の疾風さん）
☆対戦ゲームであれば、こういったネタだって全然OK!

に負けたとき、ムカついて相手に文句を言ったり『テメー、ブチ殺す！』と言ってなぐったりしたことはないか。今回は特にそういったバカヤローな読者に読んでもらいたく筆をとった次第である。

では、早速、なぜそのような行動をとるヤツがいるのか私なりに考察してみた意見を読んでもらいたい。

あるヤツが対戦する→負ける。ここまでは問題ない。問題はこの次だ。

負ける→ムカつく→負けを自分のせいにしたくない→相手のプレイに文句をつけようとする（待ち、キャラ、ワンパなど）→相手を肉眼で確認する→実行。

たいてい、こんなアルゴリズムである。

君たちはどういった心境でプレイしているのだろうか。詳しいことは私にはわからんが、たぶんこういったバカヤローの大半が自分のプレイやキャラに自信があり過ぎるのではないだろうか。『オレのプレイは正義』『オレは最強』『オレはもうこのキャラを極めた（私からみればまったく極まっていないように見える）』などと思っているから、相手のちょっとしたプレイ（固め、待ちなど）にやられると、自分のプレイでなく相手のプレイやキャラに責任を負わせようとして、暴言や殴るといったことになってしまうのではないか（やられるほうはハッキリ言って迷惑だ）。（中略）

プレイヤーは今のプレイに満足するのではなく、常に自分が高くなるように努力してほしい。私は負けたらその日のうちにノートに負けた要因を書き留めて今後のプレイに役立てたり、連続技や基本戦法などもまとめていた。

もちろん、相手をなめてかかったり、おちょくったりせずにすることも大切なのである。お互いがチャレンジ精神、向上心あふれる対戦をするのが一番いいのだ」（後略）

（兵庫県　勇気アキラ君）

ってことは…？

これらの意見を読んでいくと、あることに気がつく。

そうだな、例えば、待ちハメ大嫌い派のA君と、プレイスタイルはどうでもいいじゃん派のB君が、とあるゲーセンで対戦したとしよう。もちろん、お互いは知り合いではない。で、どちらかというと待ちっぽくて単調な攻めのB君が勝った。もちろんA君は怒って台を叩きまくり、お互いにらみ合い。あやうくケンカになりそうだったが、どうにか収まった…というシチュエーションがあったとしよう。

●A君からのおたより

「今日、すげー待ち野郎と対戦した。ほとんど遠くでじっとしているだけ。ムカついたから台を思いっ切り叩いた。もちろん、台を叩くことは悪いとわかっているが、このどうしようもない怒りのやり場はどうしたらいいんだろう？

こーゆーヤツに限って自分は強いんだなんて勘違いしているんだよなあ。

日があったんで思わずケンカになりそうになったけど、それもバカらしいのでやめた」

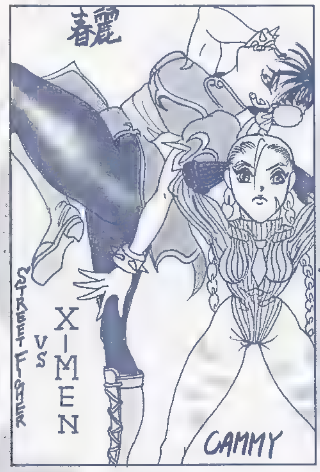
●B君からのおたより

「すごい攻め攻めの『　』使いの人と対戦しました。あまりに攻め攻めなので、じっくりと様子をうかがいながら闘っていたのですが、相手は1試合終わると『ガン！』と筐台を蹴ってきました。

自分の技術不足をイチイチ相手のせいにして、台をガンガン叩いてくるのはホントにどうにかしてほしい。『台を叩く』という行為そのものがどれほどマナー違反かまるでわかっていない」

つまり、同じ価値観を持つ人同士でないかぎり、このような問題が発生してしまう…ということなのだろうか？どちらかがガマンしないかぎり、解決しない問題なのだろうか？

まだまだ引き続きこのネタは募集している。近所のゲーセンではこの問題に関してこんな対応策とってます…なんてのがあったら教えてほしい。もちろん、キミの対戦マナーに関する思い、それぞれの意見に対しての賛成・反対など、いろんな意見がほしい。待っているぞ！



（岡山県　西原朱美さん）
☆春麗の太腿もいいけど、キャミィの太腿もいいな！（何の話？）

買い取り表です

１Ｋは千円です。電話で担当に必ず確認してください。
（買い取り対象の商品の販売はしておりません）

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

ア行	
アウトゾーン	4Ｋ
アラビアンマジック	14K
アンダーカバーコップス	13K
アラビアンファイト（4P）	10K
アステリクス	8Ｋ
ウルトラ闘魂伝説	4Ｋ
エイトフォース	9Ｋ
SDガンダムサイコサラマンダー	1.5K
SDガンダムレインボー大陸戦記	4Ｋ
F／A	5Ｋ
X-MEN（コナミ）	8Ｋ
大江戸ファイト	8Ｋ
カ行	
ガンネイル	6Ｋ
海底大戦争	1[illegible]K
キャプテンアメリカ	5Ｋ
クライムファイターⅡ	6Ｋ
グリッドシーカー	7Ｋ
剣豪	4Ｋ
★ゴールデンアックスⅡ（4P）	24K
豪血寺一族Ⅱ	10K
★豪血寺一族Ⅲ	18K
サ行	
サイレントドラゴン	6Ｋ
サンセットライダーズ	16K
サンドスコーピオン	5Ｋ
サンダーゾーン	6Ｋ
サンダードラゴン	3Ｋ
サンダードラゴンⅡ	15K
サンダーフォックス	8Ｋ
シンプソンズ	7Ｋ
ジオストーム	10K
ジョー&マックリターンズ	10K
シャドーフォース	6Ｋ
JJスコーカーズ	7Ｋ
★G.Iジョー	20K
ストリートファイターⅡ	3Ｋ
ストリートファイターⅡダッシュ	3Ｋ
ストリートファイターⅡ'ターボ	4Ｋ
スカイスマッシャー	3Ｋ
スノーブラザーズ	2Ｋ
スノーブラザーズⅡ	10K
スパイダーマン（4P）	9Ｋ
★ゼロチーム	17K
戦国エース	9Ｋ
ソニックウイングス	4Ｋ
タ行	
ダブルウイング	8Ｋ
ダイエットGo!Go!	3Ｋ
ダークシールⅡ	3Ｋ
達人王	5Ｋ
大王	15K
ツインイーグルⅡ	22K
デスブレイド	3Ｋ
TMNT	2Ｋ
電神魔鬼	14K
ドギューン	3Ｋ
闘神ブレイザーズ	3Ｋ
★首領蜂	25K
ナ行	
★ナイトスラッシャー	18K
ナックルバッシュ	8Ｋ
ナックルヘッズ	4Ｋ
ノストラダムス	6Ｋ
ハ行	
パーフェクトソルジャー	4Ｋ
★バイオレントストーム	15K
ハイパーデュエル	3Ｋ
パッキーオヘア	11K
ビーラップボーイ	5Ｋ
ヒーテッドバレル	7Ｋ
ビマナ	3Ｋ
ビッグファイト	8Ｋ
フック	7Ｋ
ファイナルファイト	3Ｋ
ファイナルスターフォース	6Ｋ
フィグゼイド	4Ｋ
ブラッドブラザーズ	4Ｋ
富士山バスター	3Ｋ
マ行	
マッドシャーク	9Ｋ
マーシャルチャンピオン	6Ｋ
マッハブレイカーズ	20K
マクロス	5Ｋ
マジンガーZ	9Ｋ
ミスティックウォーリアー	17K
ムーンウォーカー	3Ｋ
メタモルフィックフォース	21K
ラ行	
ラピッドヒーロー	14K
雷電	8Ｋ
雷電DX	30K
龍神	7Ｋ
レジオネア	9Ｋ
ロボコップⅡ	6Ｋ
64番街	9Ｋ
ワ行	
ワールドラリー	10K

バーチャファイター３ 好評発売中

パナツイン・パナカスタム・コンボＡＶ取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手２枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

来社出来なくてもローン組めます
最高 36回

筐体販売価格

セガ　エアロシティー　（W660 D830 H1320）　¥50,000より
セガ　アストロシティー（W750 D905 H1443）¥120,000より

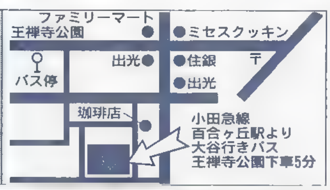
注意：筐体の支払いは、代引き出来ません。
入り口の幅をはかって、注文してください。
基本的に返品は受け付けておりません。(返品の場合は買い取りになります。)
発送は入金確認後１週間ぐらいかかります。（整備の為）

バーチャファイター3予約受け付け中!!
新作基盤予約受け付け中!!

カプコンPCB	
USネイビー	¥10,000
マッスルボマー	¥4,000
バルガス	¥8,000
カプコンワールド2	¥3,000
魔界村	¥18,000
D&D（サブ）	¥28,000
サイバーボッツ（サブ）	¥28,000
バンパイアハンター（サブ）	¥5,000
ストZERO（サブ）	¥4,000
ヴァンパイア（サブ）	¥3,000
D&D（サブ）	¥52,000
パワードギア（SUB）	¥20,000
タイトーPCB	
バブルボブル	¥15,000
達人	¥4,000
チャイニーズヒーロー	¥18,000
モータルコンバット（基盤のみ）	¥6,000
究極タイガー	¥4,000
Dr.トッペルン探検隊	¥3,000
中華大仙	¥3,000
レイフォース	¥18,000
インベーダーDX	¥3,000
フロントライン	¥5,000
ドンドコドン（F2込）	¥3,000
メタルブラック（サブ）	¥23,000
ガンフロンティア（サブ）	¥30,000
アッカンベーダー（サブ）	¥3,000
エレベーターアクションリターンズ（サブ）	¥3,000
パズルボブル2（サブ）	¥3,000
F3マザーボード	¥58,000
ナムコPCB	
ワースタ'92	¥4,000
ワースタ'93	¥3,000
コズモギャングザビデオ	¥7,000
バーニングフォース	¥20,000
ローリングサンダーⅡ	¥10,000
ギャプラス	¥18,000
リブルラブル	¥28,000
ニューラリーX	¥26,000
スーパーワールドコート	¥3,000
ニューマンアスレチックス	¥3,000
ティンクルピット	¥3,000
ドルアーガの塔	¥38,000
ロンバーズ	¥32,000
ギャラガ88	¥21,000
メルヘンメイズ	¥35,000
ドラゴンセイバー	¥21,000
アイレムPCB	
R TYPEレオ	¥12,000
ジッピーレース	¥4,000
ロードランナーⅣ	¥20,000
10ヤードファイト	¥5,000
エアーデュエル	¥6,000
ビジランテ	¥3,000
ムーンパトロール	¥15,000
データーPCB	
カルノフ	¥8,000
チェルノブ	¥25,000
マジカルドロップ	¥4,000
魔境戦士（レバー付）	¥30,000
マジカルドロップ+1	¥15,000
ダーウイン4078	¥18,000
セガPCB	
ロボレス2001	¥13,000
コットン	¥10,000
忍	¥10,000
テトリス	¥3,000
コラムス	¥4,000
イチダントアール	¥3,000
ラストブロンクス（基盤）	¥180,000
ファイティングバイパーズ（基盤）	¥130,000
ウイングウォー純正コンパネ	¥15,000
アッポー	¥25,000
コナミPCB	
サンダークロス	¥20,000
トライゴン	¥16,000
クレイジーコップ	¥5,000
グラディウスⅡ	¥23,000
スラムダンク（4P用サブ無）	¥10,000
ゴルフィンググレイツ（P付）	¥13,000
新入社員トオルくん	¥8,000
サンダークロスⅡ	¥30,000
A-JAX	¥30,000
グラディウス3	¥28,000
ローラーゲームズ	¥10,000
ジャレコPCB	
ぶたさん	¥18,000
バトルトリック	¥58,000
ゲーム天国	¥23,000
ベストバウトボクシング	¥20,000
ロッドランド（サブ）	¥13,000
麻雀キララスター（サブ）	¥5,000
その他PCB	
マジカルクリスタル	¥3,000
アラビアン	¥10,000
Mr.DOワイルドランド	¥12,000
ラビオレプス	¥18,000
ススメ!!マイルスマイル	¥10,000
上海	¥5,000
ファイヤートラップ	¥20,000
ねらってチュー	¥8,000
パズル番長	¥6,000
もうぢゃ	¥5,000
スターフォース	¥20,000
バトルフィールド（レバー付）	¥42,000
ジンシンジップ	¥12,000
怒号層圏（レバー付）	¥45,000
隠忍	¥13,000
テキパキ	¥5,000
クレイジークライマー	¥25,000
連珠賞族	¥10,000
上海3	¥25,000
機動戦士ガンダム	¥3,000
キャノンダンサー	¥18,000
忍者くん	¥12,000
麻雀PCB	
恋コイしましょ	¥10,000
ハイパーリアクション	¥5,000
セーラーウォーズ	¥6,000
レモンエンジェル	¥8,000
同級生	¥6,000
同級生SP	¥10,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	¥5,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥5,000
スーパーリアル麻雀PⅤ	¥6,000
スーパーリアル麻雀PⅥ（新品）	¥35,000
ネオジオ	
風雲黙示録	¥3,000
ソニックウイングス2	¥3,000
ギャラクシーファイト	¥3,000
ステークスウイナー	¥5,000
マジカルドロップ2	¥18,000
奉仕品	
（5千円以上お買い上げの方に限ります）	
（個数に制限は有りません。幾つでも可）	
極上パロディウス！（サブ）	¥500
対戦ぱずるだま（サブ）	¥800
ツインビーヤッホー!!（サブ）	¥1,000
沙羅曼蛇2（サブ）	¥2,000
ハットトリックヒーロー'95（サブ）	¥500
バブルシンフォニー（サブ）	¥800
クイズ人生劇場（サブ）	¥200
ああ栄光の甲子園（サブ）	¥200
クイズ地球防衛軍（サブ）	¥200
ワースタ'90（ロム）	¥100
ワースタ'93（ロム）	¥100
ワースタ'89（ロム）	¥100
Jリーグ1994（サブ）	¥300
ソニックザファイター（ロム）	¥8,000
バイパーフェイズ1（サブ）	¥500
早押し王座決定戦（サブ）	¥500
スーチーパイⅡ（サブ）	¥800
エンゼルキッス（サブ）	¥800
湾岸戦争（サブ）	¥800
スーパーストⅡ（サブ）	¥1,000
スーパーストⅡX（サブ）	¥1,800
でろーんでろでろ（サブ）	¥1,000
エメラルディア	¥1,500
コズモギャングザパズル	¥1,500
グレートスラッガー	¥500
ワースタ'95	¥2,000
ぷよぷよ	¥1,800
ポトポト	¥1,000
タントアール	¥1,000
ウルトラマン	¥800
EDF	¥2,000
ドッチボール	¥1,000
メインスタジアム	¥1,000
バルーンブラザーズ	¥1,000
エキサイティングアワー	¥2,000
ワールドカップバレー'95	¥2,000
ピンボールアクション	¥2,000
ワールドカップ'90	¥1,000
脳力向上委員会	¥1,000
ぐっすんおよよ	¥2,000
マジカルエラーを探せ	¥1,000
クイズ365	¥1,500
クイズDNAの反乱	¥500
クイズ世界はSHOW by ショーバイ	¥500
クイズ島	¥800
チャンネルクエスチョン	¥500
ぱにくるファンタジー	¥800
クイズココロジー2	¥500
クレヨンしんちゃん	¥500
クレヨンしんちゃん2	¥800
ウイングウォー純正コンパネ	¥8,000
究極タイガーⅡ（サブ）	¥1,000
森口クイズ（サブ）	¥1,000
逆鱗弾（サブ）	¥1,000
P-47エース（サブ）	¥1,000
ゲーム天国（サブ）	¥2,500

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
（有）サンカンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



HB倶楽部は新しく変わります！

NOW ON
最新同人誌
誌上通販！
SALE

年末に向けての新刊ラッシュ！HB倶楽部の追走態勢は万全だっ！

※今回掲載した商品のお申し込みは、各掲載紙の翌月号発売をもって締め切らせていただきます。18歳以下禁止！

改善計画 1 同人誌出血値下げ！

改善計画 2 合理的システム処理

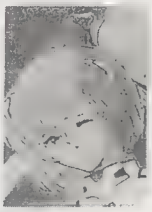
改善計画 3 同人アイテム倍増！



「ときめき MOUSOU THEATER」
スタジオBIG-X ¥1,300
エロ同人誌業界の誇る、ありのひろし個人誌ナリ



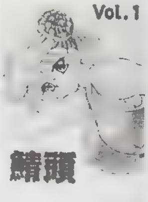
「制服魂2」
RPGカンパニー ¥1,700
その名のとおり魂を揺さぶる出来の本。



「自由魂2」
RPGカンパニー ¥1,500
こっちはEVAで魂を揺さぶってくれるぞ!!



「FA3」
もずく屋 ¥1,800
早坂奈槻先生による格ゲー本かわいくてH！



「鯖頭」
もずく屋 ¥1,300
早坂先生の本をもう1冊、こっちは春麗が…。



「影のNanDemo-R」
釣りキチ同盟 ¥2,200
総270頁を越えるボリューム感は最高！



「Angel〜a〜holic」
ちびっ子改造団 ¥1,500
ここ最近としては貴重な本格派真性少女陵辱誌！



「スタジオズブリ作品」
スタジオズブリ ¥1,300
ジ〇リ映画マニアが贈る本気のエロパロ本がコレ



「愛麗」
るんるんるんPCH ¥1,300
エロ度のレベルは超A級見たら納得のこのエグさ



「超常SMASH TV炎」
DRILL ¥1,000
エッチの方も高レベルでアニパロのセンスも抜群



「TWO LIFE」
モノクローム ¥1,000
独特の官能的なタッチで人気の永井拓朗の個人誌



「DUMMY NAIL」
モノクローム ¥1,200
真亜美・受亜美の両方が楽しめるセラムンエロハロ



「WEDDING WARS」
BLACK&PINK ¥750
レズ有りホモ有りなのにライト感覚なエロパロ誌



「ヒューマンハイライトフィルムIII」
ヒューマン・ハイライト・フィルム ¥1,200
人気同人誌作家が総進撃！コイツは買いのオススメ本



「ヒューマンハイライトフィルムIV」
ヒューマン・ハイライト・フィルム ¥1,200
今回はエヴァった内容高しもちろんエロエロたっぷり



「MAGNET CHAIR」
WIRED ¥900
独特なアメコミ調エロパロはちょっとカルトな雰囲気



「モトチョップ本」
無差別チョップ ¥800
大反響につき再び登場、少女陵辱本の決定版



「SECOND CONTACT」
香陽堂 ¥900
シンジ×ミサト×リツコのドキドキする3P本

在庫同人誌リスト

※御注文の前にTELでの在庫確認をお願いします ☎03(5379)0967

タイトル	サークル名	価格	タイトル	サークル名	価格	タイトル	サークル名	価格
OUR WAY TO LOVE	PEN	[illegible]	HAPPY HAPPY WEDDING	CAFETERIA WATER MERON	¥ 700	[illegible]	[illegible]	¥1300
バカトピア 4	ロバ族	¥1100	EVANGESON	CATION	¥ 630	ぴろしき禁原画集 9	ぴろしき屋	¥1300
EDEN	STUDIO TIME	¥ 920	AREX 8	HRT	¥ 700	残念パイロット大賞	まりちゃんFC	¥ 700
天地娘娘通	エフェクター	¥1100	PERFECT ANGEL	MILK DOLLS	¥ 650	VIOLET BLUE	俺たちセーラームーン	¥1100
CHACHA 2	春蘭	¥1000	TYPHOON	PAPER-DOLL	¥1000	RUMI'S MAGIC	可愛堂	¥ 700
CHACHA 3	春蘭	¥ 900	恋のから騒ぎ	PRINCESS PRINCESS	¥ 600	猟奇の果	紅色少年少女	¥ 900
サディスティックマガジン 3	グローバルワン	¥1200	MOON WAVE	Project 芝	¥ 800	[illegible]	[illegible]	¥ 700
SecretRose	ばびろのいず	¥ 750	MOON WAVE 2	Project 芝	¥ 800	スタッカートな朝	香陽堂	¥ 900
雷来 RAIKOU	伏魔殿	¥1150	INTERMEZZO '95	Soul of Dreams	¥ 900	半分少女	香陽堂	¥1050
臨界	伏魔殿	¥1150	魔女達の夜	TRAP	¥1100	ムーンプリズム 3	香陽堂	¥ 950
妖絶	伏魔殿	¥1150	HOOLIGAN'S HOLIDAY	WIRED	¥ 900	ムーンプリズム 4	香陽堂	¥ 950
ILLUSION 8	サークルKクッション	¥ 800	桃色電脳遊技	ありありのなしなし	¥ 700	ふたり遊戯	香陽堂	¥ 850
PLANETBOOM	WIRED	¥1200	SEE YOU AGAIN	ありありのなしなし	¥ 200	天下のはらわた	香陽堂	¥1050
informed concent	WIRED	¥1100	SKIN SHIP 69	サークルエナジー	¥ 900	Desprate angel	砂糖人形	¥ 800
LYCEUM	STUDIOはらだいす	¥1000	スープレックス 12	スープレックス	¥ 200	伝説の少女	赤堂	¥ 900
大偽善	Vachicalist	¥1000	スープレックス 13	スープレックス	¥1200	FAIRY TALE	春蘭	¥1000
RESCU ME	Milk Dolls	¥ 700	PURE	スタジオ夢魂	¥ 200	BREAKING A WAY	蔵馬 ぼたん	¥ 550
エンジェルハニック	ないしょ	¥ 800	真大陸	スタジオ夢魂	¥ 750	EVE	男のROMAN	¥ 900
CATALOGUE 1988 1995	士貴智士	¥1300	性悪説	たからのすずなり	¥ 920	暴れる女神	男のROMAN内セーラー服恋	¥ 840
VS 炎	CATION	¥ 650	F26	ハルブンテ	¥1200	RUN FOR YOUR LIFE	南極グループ	¥ 900
SEPTEMBER	BANANA★CHIPS	¥ 900	ヒューマンハイライトフィルム 2	ヒューマンハイライトフィルム	¥1200	ほっとな気分	苗理	¥ 700

〒162 東京都新宿区富久町1-5
ナイトスピリッツビル2F
「HB倶楽部事務局」係

宛先

お申し込みは、無記名為替とタイトル、冊数、宛名を明記したメモを同封し、「HB倶楽部事務局」宛に送ってください。送料は一律600円です。尚、お申し込みの方には、会員用通販誌HBプレス最新号をさしあげます。もちろん、これを利用しての通販も可能です。

商品の申込方法!!

新刊2百点

これが「HB倶楽部」だっ!!

豊富なアイテムと品揃えに自信あり！

「地理的な問題でイベントに行けない」「近くに同人誌専門店がなくて、欲しい同人誌が手に入らない」解りました。それじゃその希望をかなえてあげましょう!! HB倶楽部が総合通販を行っています。皆さんの願いがかないます。

サークル様



現在5百サークルに参加していただいてます。

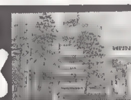
せっかく作った本なんだけど、売り子がいない!!スペースが取れなかった。原稿落ちた。非常に良く有る話ですがHB倶楽部におまかせ下さい。面倒な通販業務もOK!!しっかりした在庫管理であなたの大切な同人アイテムを会員の皆様にお届けします。

代金支払い

新刊情報
在庫情報

アイテム発送

同人アイテム通販代行 HB倶楽部



HB倶楽部本部
当ビル2階

イベントは行って帰って来るだけで疲れちゃうケド、通だったらHB倶楽部を利用すべし!!毎月一回送られてくるHBプレスを見て注文すればお気に入りのサークルの本がスグ届く。一冊から100冊以上の注文もバッチリ対応してくれる。優秀な通販スタッフだからこそできるんです!!。

〒162 東京都新宿区富久町1-5 ナイトスピリッツビル2F
「HB倶楽部事務局」係 ☎03（5379－0967）

会報「HBプレス」によるアイテムの注文と発送

HB倶楽部会員

現在会員数9千2百人

同人誌が好きでたまらない!! HBの会員さんは欲しい同人誌をソク注文スグ発送。HBプレスなら新刊情報も毎号速載されてるから当り外れがない。

特典付きで通販／

一般のお客様

各種専門誌に連載された期間限定による同人アイテムの通販によってHB倶楽部で扱っている本が、お客様の元へ届きます。



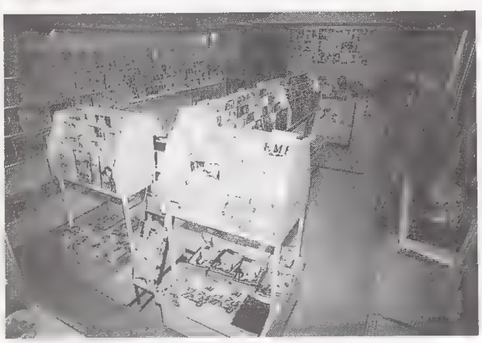
安心、親切な会員制で、現在会員は9千人！HB倶楽部は他店では真似のできない価格とサービスで、アニメファン、同人誌マニアに多大な信頼を得ています。迅速な処理と多くのアイテム数で、情報もたくさん手に入るHB倶楽部に今すぐ入会だっ!

探していたあの美少女達がここにいる!!首都東京に

在庫常時3万冊の凄さ！

マニアのための聖地誕生!!その名はまんがキッズ

通販だけじゃものたりない！



アイテム爆載!!
君の欲しい
アイテムも
ある!!

プレミアム同人誌もばっちり入手できちゃう！マニアのためのショップ

新刊在庫合わせて３万冊の規模を誇る当店ではお客様のニーズに応えるため色々な工夫をしています。たとえば同人誌の内容が知りたい時でも大丈夫!!見本誌があるから安心して選べます!!いまどの本が売れているのか？そんな疑問にも店内にあるベスト10コーナーを見れば気に入った一冊が見つかるハズ!!即売会に出ていた本が当日まんがキッズで手に入るサービスも計画中です!!プレミアム同人誌もまんがキッズにはあります!!どうしても欲しいお客様のためにお手頃価格で提供します。同人誌だけでなくコミック誌のバックナンバーも大量在庫!!買い逃がした一冊も手に入る。これから年末に向けての新刊もショップでは完全サポート！新刊が気になるサークルや、君のイチ押しサークルのプッシュ情報は、リクエストノートでPRだっ!!

どこよりも早い新刊と新鮮な同人情報を提供！

▶マニアのための究極の
同人アイテム専門店

まんがキッズ

Tel.03-3350-6651

「まんがの森」から約3分！丸井メンズ館隣り「つり具の上州屋」の上3階／新宿区新宿3-1-17 山本ビル3階

年中無休



便利な分割払いもやってます!!

LOTUS PRESS GAME WORLD

その場で買い買い物ができます。もちろん、通販のクレジットもOK!ボーナス一括、最長36回までOK!

アーケード基板

キャメルトライ（P無） ¥15,000
レイフォース ¥27,000
ライトブリンガー ¥28,000
アラビアンマジック ¥23,000
スペースインベーダーDX ¥3,000
メタルブラック ¥35,000
グリッドシーカー ¥19,000
ラスタンサーガ ¥15,000
奇々怪界 ¥10,000
ニュージーランドストーリー ¥9,000
大旋風 ¥5,000
カダッシュ ¥12,000
パニックロード ¥5,000
サイキックフォース ¥48,000
サイキックフォースEX ¥58,000
キャッスルオブドラゴン ¥6,000
ヴォルフィード ¥10,000
ルナーク ¥10,000
ハットリス ¥2,000
スーパーQIX ¥5,000
ダイノレックス ¥7,000
ミズバク大冒険 ¥8,000

【テクモ】
がんばれギンくん ¥9,000
サンダードラゴン ¥9,000
サンダードラゴン2 ¥25,000
スーパーピンボールアクション ¥8,000
ジェミニウィング ¥8,000
闘姫伝承 ¥55,000
ワールドカップ'90 ¥2,000
ワールドカップ'94 ¥5,000

【アイレム】
海底大戦争 ¥30,000
アンダーカバーコップス ¥25,000
ボンバーマンワールド ¥18,000
ファイヤーバレル ¥35,000
ジオストーム ¥25,000
ガンフォース ¥9,000
ボンバーマン ¥5,000
ドラゴンブリード ¥8,000
トンマ ¥8,000

格闘野球リーグマン ¥29,000
R-TYPEⅡ ¥12,000
メジャータイトル ¥7,000
メジャータイトルⅡ ¥8,000
イメージファイト ¥10,000

【アトラス】
豪血寺一族 ¥10,000
豪血寺一族2 ¥20,000
豪血寺最強外伝2 ¥30,000
STG ¥4,000
ポラックス ¥5,000

【エスエヌケイ】
バトルフィールド ¥8,000
ゴールドメダリスト ¥3,000

■MVSカセット
キングオブファイターズ'96 ¥43,000
キングオブファイターズ'95 ¥15,000
キングオブファイターズ'94 ¥5,000
リアルバウト餓狼伝説 ¥15,000
サムライスピリッツ ¥1,000
真サムライスピリッツ ¥4,000
サムスピ斬紅郎無双剣 ¥6,000
龍虎の拳外伝 ¥5,000
天外魔境真伝 ¥8,000
ファイターズヒストリーダイナマイト ¥2,000
ソニックウィングス3 ¥15,000
ファイトフィーバー ¥10,000
ギャラクシーファイト ¥6,000
ステークスウイナー ¥5,000
パルスター ¥10,000
ミューティションネーション ¥3,000
ビューポイント ¥8,000
ぐるりん ¥3,000
風雲黙示録 ¥5,000
作戦名ラグナロク ¥5,000
その他あります。 ¥800ヨリ

【セイブ】
雷電 ¥18,000
雷電Ⅱ ¥45,000
雷電DX ¥55,000
バイパーフェイズワン ¥38,000

ゼロチーム ¥29,000
セイブカップサッカー ¥3,000

【ユーピーエル】
オメガファイター ¥9,000
アトミックロボキッド ¥6,000

【ビデオシステム】
ソニックウィングス ¥8,000
F1ドリーム2 ¥2,000
スパイナルブレーカー ¥3,000
スーパーバレーボール91 ¥5,000
パイプドリーム ¥3,000

【彩京】
戦国ブレード ¥68,000
ガンバード ¥20,000
ストライカーズ1945 ¥55,000

【パズルその他】
上海 ¥3,000
上海Ⅱ ¥18,000
上海Ⅲ ¥20,000
スーパー上海 ¥15,000
ぽづり ¥5,000
マジカルエラーを探せ ¥2,000
オセロダービー ¥5,000
五月陣戦 ¥4,000

【その他】
サボテンボンバーズ ¥8,000
特殊部隊UAG ¥15,000
エクストリームダウンヒル ¥10,000
キール&ルーシー ¥9,000
燃えよゴンタ ¥9,000
サンダー&ライトニング ¥5,000
ハイパーデュエル ¥12,000
大王 ¥29,000
スーパーイーグルショット ¥5,000
アグレス ¥2,000
へべれけのポプ～ン ¥5,000
レッスルフェスト ¥1,000
ハチャメチャファイター ¥12,000
JuJu伝説 ¥5,000
セルフィーナ ¥5,000
プリメーラ ¥5,000

ワールドラリー ¥19,000
カベール（P無） ¥5,000
その他リスト以外にも有ります。

【クイズ】
学園パラダイス ¥1,000
熱答クイズチャンピオン ¥1,000
クイズ地球防衛軍 ¥3,000
アテナのハテナ ¥2,000
クイズその他有ります。

【麻雀】
着せかえ麻雀 ¥20,000
恋のマジックポーション ¥3,000
卒業証書 ¥5,000
ダイヤルQ2 ¥3,000
麻雀フライデー ¥3,000
懲りない面々 ¥1,000
麻雀　遊戯 ¥3,000
麻雀　激写 ¥3,000
ねるとん牌鯨団 ¥1,000
お雀子館 ¥1,000
麻雀　大予言 ¥1,000
ねらえ！トップスター ¥1,000
アイドル麻雀 ¥1,000
タロット麻雀 ¥1,000
麻雀やるなら ¥2,000
ハイパーリアクション ¥13,000
パニックスタジアム ¥2,000
プリンセスリーグ ¥3,000
パチンコ物語 ¥1,000
グッドE雀 ¥5,000
とってもE雀 ¥5,000
麻雀カルチャースクール ¥2,000
ウルトラマン秘　麻雀 ¥3,000
麻雀学園 ¥2,000
ファイナルロマンス ¥10,000
スーパーリアル麻雀PⅢ ¥8,000
スーパーリアル麻雀PⅣ ¥10,000
スーパーリアル麻雀PⅤ ¥10,000
コミック劇場 ¥3,000
カメラ小僧 ¥5,000
ごっつええ感じ ¥3,000



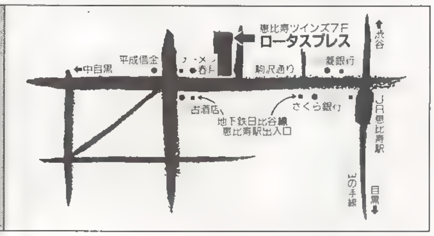
サーキットの女豹 ¥2,000
麻雀クエスト ¥5,000
七次元の妖精達 ¥2,000
麻雀革命 ¥1,000
キャンパスハンティング ¥1,000
麻雀女学園 ¥2,000
麻雀ファンクラブ ¥2,000
麻雀私生活 ¥2,000
スーチーパイスペシャル ¥5,000
麻雀その他有ります。

この他基板は豊富に用意してあります。

※価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。

営業時間　AM10：30～PM7：00

TEL.03-3770-2731
FAX.03-3770-2880



LOTUS PRESS GAME WORLD

翌日商品がおてもとに

商品代金と商品の引き替えシステム

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

アーケード基板

【カプコン】

ストZERO2 TEL
ストZERO TEL
マーヴルスーパーヒーローズ TEL
D&Dシャドーオーバーミスタラ TEL
19XX TEL
サイバーボッツ ¥15,000
ヴァンパイアハンター ¥35,000
X−MEN ¥38,000
パワードギア ¥28,000
スーパーマッスルボマー ¥28,000
ヴァンパイア ¥28,000
エイリアンVSプレデター TEL
ダンジョン&ドラゴンズ TEL
スーパーストⅡX ¥28,000
スーパーストⅡ ¥28,000
闘神伝2 ¥28,000
スターグラディエーター ¥48,000
ストリートファイターⅡダッシュ ¥9,000
ストⅡターボ ¥9,000
カプコンワールド2 ¥4,000
ぷにっきいず ¥5,000
キャプテンコマンド ¥17,000
チキチキボーイズ ¥16,000
バース ¥23,000
X-MENVSストリートファイター TEL
マッスルボマー ¥8,000
殿様の野望Ⅱ ¥5,000
天地を喰らう ¥20,000
テストデュエル ¥8,000
F1ドリーム ¥3,000
ファイナルファイト ¥15,000
虎への道 ¥10,000

■CPSⅡカートリッジ

ストZERO2 TEL
ストZERO TEL
マーヴルスーパーヒーローズ TEL
D&Dシャドーオーバーミスタラ TEL
19XX ¥45,000
サイバーボッツ ¥25,000
ヴァンパイアハンター ¥12,000
パワードギア ¥18,000
X−MEN ¥10,000
スーパーマッスルボマー ¥10,000
ヴァンパイア ¥5,000
エイリアンVSプレデター TEL
ダンジョン&ドラゴン TEL
スーパーストⅡX ¥5,000
スーパーストⅡ ¥2,000
X-MENvsストリートファイター TEL

【ジャレコ】

ゲーム天国 ¥39,000
湾岸戦争 ¥35,000
ソルダム ¥6,000

■メガ32カートリッジ

エンジェルキッズ ¥5,000
ゲーム天国 ¥3,000
湾岸戦闘 ¥2,000

【バンプスト】

セーラームーン ¥29,000
戦国エース ¥18,000
マジンガーZ ¥18,000
アクウギャレット ¥39,000
マクロスⅡ ¥13,000
マクロス ¥13,000
隠忍 ¥25,000
ドラゴンボールZⅡ ¥18,000
ウルトラ警備隊 ¥25,000
ウルトラマン ¥2,000
ガンダムEX-REVUE ¥12,000
ウルトラ闘神伝説 ¥3,000

【コナミ】

サラマンダ2 ¥32,000
サンダークロス ¥22,000
セクシーパロディウス ¥38,000
ときメモ対戦ぱずるだま ¥58,000
究極戦隊ダダンダーン ¥37,000
少林寺への道 ¥5,000
クレイジーコップ ¥8,000
エイリアンズ ¥17,000
グラディウスⅡ ¥24,000
極上パロディウス ¥28,000
ツインビーヤッホー！ ¥28,000
パンクショット ¥3,000
進め！対戦ぱずるだま ¥15,000
出たな!!ツインビー ¥5,000
パロディウスだ！ ¥5,000
トライゴン ¥15,000

■GXロムキット

ときメモ対戦ぱずるだま ¥38,000
極上パロディウス ¥3,000
ツインビーヤッホー！ ¥3,000
対戦ぱずるだま ¥3,000
サラマンダ2 ¥10,000
セクシーパロディウス ¥15,000
ドラグーンマイト ¥10,000
ゴルフィンググレイツ ¥1,000

【東亜プラン】

バツグン ¥28,000
達人 ¥6,000
達人王 ¥13,000
究極タイガー ¥7,000
スノーブラザース ¥7,000
Vファイブ ¥9,000
アウトゾーン ¥9,000
フーピー ¥5,000
フィグゼイト ¥13,000
ヴィマナ ¥9,000
ドギューン ¥12,000

【ライジング】

疾風魔法大作戦 ¥18,000

【ナムコ】

ダンシングアイ TEL
鉄拳2 BVer. ¥98,000
アウトフォクシーズ ¥25,000
マッハブレイカー ¥35,000
ネビュラスレイ ¥19,000
ナムコクラッシックVOL.1 ¥19,000
ナムコクラッシックVOL.2 ¥48,000
ソウルエッジ ¥45,000
ソウルエッジⅡ ¥55,000
ティングルピット ¥5,000
エメラルディシ ¥2,000
ニューマンアスレチック ¥6,000
スーパーワールドコート ¥3,000
ナックルヘッズ ¥15,000
熱闘！激闘！クイズ島 ¥1,000
ギャラガ ¥8,000
スプラッターハウス ¥23,000
マーベルランド ¥28,000
スーパーワースタ'95 ¥5,000
魔Q大冒険 ¥1,000
アサルト（P無） ¥38,000
ゼビウス3D／G ¥39,000
プライムゴールEX ¥17,000
コズモギャングパズル ¥3,000
グレートスラッガーズ ¥1,000
グレートスラッガーズ'94 ¥1,000

【データイースト】

ウルフファング ¥20,000
グレートラグタイムショー ¥33,000
マジカルドロップ ¥18,000
キャプテンアメリカ ¥15,000
パーティートライ ¥5,000
スタジアムヒーロー ¥1,000
スーパーバーガータイム ¥8,000
ロボコップⅡ ¥12,000
ファイターズヒストリー ¥3,000
空牙外伝スカルファング ¥45,000
ダイエットGO！GO！ ¥8,000
ダンクドリーム'95 ¥29,000
ファンキージェット ¥8,000

【カネコ】

富士山バスター ¥8,000
大江戸ファイト ¥18,000
爆裂ブレイカー ¥9,000
グレート1000マイルラリー ¥15,000

【セガ】

ぷよぷよ通 ¥10,000
ぷよぷよ ¥5,000
テトリス ¥3,000
ずんずん教の野望 ¥5,000
タントアール ¥3,000
イチダントアール ¥4,000
スタックコラムス ¥3,000

【タイトー】

究極タイガーⅡ ¥58,000
パズルボブル2X ¥63,000
逆鱗弾 ¥53,000
パズルボブル2 ¥63,000
あっかんべーだー ¥58,000
エレベーターアクションリターンズ ¥58,000
クイズシアター ¥58,000
ハットトリックヒーロー'95 ¥58,000
バブルシンフォニー ¥58,000
ダライアス外伝 ¥58,000
カイザーナックル ¥58,000

■F3カートリッジ

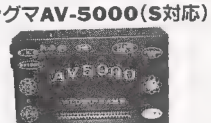
カイザーナックル ¥3,000
ダライアス外伝 ¥5,000
バブルシンフォニー ¥3,000
ハットトリックヒーロー'95 ¥2,000
クイズシアター ¥2,000
エレベーターアクションリターンズ ¥5,000
あっかんべーだー ¥5,000
パズルボブル2 ¥5,000
逆鱗弾 ¥5,000
パズルボブル2X ¥15,000
究極タイガーⅡ ¥5,000
デッドコネクション ¥8,000

'KIC PANA TWIN(S対応)



本体……………… 38,000円
RGBケーブル……… 3,000円

シグマAV-5000(S対応)



AV-5000……………26,000円
Σ-8000ターボ…… 15,800円

ボードマスター(S対応)



本体…………………… 48,000円

駅に近くなってもっと便利に!!

住所・電話番号が変更になりました。

JR恵比寿駅徒歩2分・地下鉄日比谷線徒歩1分

こちらは基板専門店になります。
以前の住所は家庭用ゲーム専門になってますのでお間違えなく。

Multi Media Place



初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

㈱ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F

INTERNATIONAL

TSC カードデビュー!!

Orico

お支払いは、便利でお得なTSCカードで
お申し込みはカンタン!! さらにポイントサービスが
付いているので豪華な商品がもれなく当たります。

とってもうれしい五大特典!!

初年度会費無料!!

来店せずに買い物が出来る!!

ポイントを集めて商品をゲット!!

1. 通常値引きよりさらに送料および代引手数料が無料になります。（ただし、筐体は除く）
2. 新品基板情報および中古価格リストを定期的に無料発行。
3. 会員さまのみバーゲン商品リスト無料発行。
4. ポイントサービス。TSCでのお買い上げ1,000円ごとに10ポイント。累積ポイントに応じて豪華商品がもれなく当たる。
5. サインレスで最高30万円までのお買い物ができる。遠方の方には超うれしいニュース。なんと来店せずにカードでお買い物ができる。



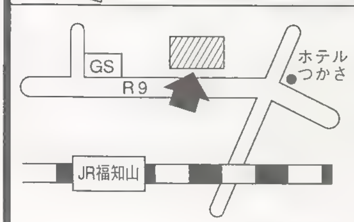
○内容が変更になる場合があります。

ポイントを集めてもらおう!! GOODプレゼント

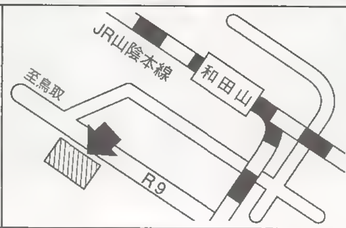
ポイント	商品
500P	○メーカー販促オリジナルテレホンカード
1,000P	○SEGAテスト基板ドットリくん 又は ○メーカー販促品ポスター（カレンダー・ポストカード etc.）
3,000P	○SEGAアストロ用三和製30øボタン1箱（50個）又は ○VF用ジョイスティックレバー（5個）
5,000P	○TSCお買物券ガーンと2万円分（新品基板・筐体はのぞく）
7,000P	○ゲーメスト1年間無料購読権
8,500P	○高解像度対応25インチモニター
10,000P	○75ø景品払い出しパチスロスターバイキング（新品）1台 又は ○ゲーメスト当社広告欄登上権
20,000P	○ボードマスター 又は ○SEGAエアロシティ
30,000P	○スーパーベガ21 又は ○JALECOワンダーハンティングミニ（中古）景品1箱付
50,000P	○SEGAニューアストロシティ
70,000P	○CAPCOM Qグラングム25を2台対戦にして
90,000P	○KONAMIウインディ29
100,000P	○SEGAブラストシティ

TSC おすすめゲームコーナー よろしく!!

PRODUCE BY Clarion KANSAI



キタムラAVIX福知山店
福知山市字篠尾小字沢1184
(0773) 24-4566



アミューズメントクラブ トントン
兵庫県朝来郡和田山町土田567
(0796) 75-2033

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

KONAMI 新型筐体 ウインディ29
(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格￥232,000(税込)
初回￥21,588　￥20,900×11回
初回￥13,376　￥11,200×23回
初回￥10,464　￥ 8,000×35回

SEGA ブラストシティ
(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格￥235,000(税込)
初回￥21,540　￥21,200×11回
初回￥12,280　￥11,400×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回

SEGA ニューアストロシティ+バーチャファイター2,1 組込
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥280,000(税込)
初回￥26,320　￥25,200×11回
初回￥14,240　￥13,600×23回
初回￥11,060　￥ 9,700×35回

SEGA ブラストシティ SNK キングオブファイター96' 組込



通販価格￥402,000(税込)
初回￥36,468　￥36,300×11回
初回￥21,036　￥19,500×23回
初回￥16,804　￥13,900×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPⅡシステム セット
通販価格￥498,000(税込)



CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバーミスタラ (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X-MEN (カート)

初回￥45,932　￥44,900×11回
初回￥25,064　￥24,200×23回
初回￥17,996　￥17,300×35回

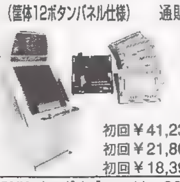
SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM ストZERO 2アルファーセット
通販価格￥379,000(税込)



CPSⅡマザーボード
ストZERO2アルファ

初回￥34,636　￥34,200×11回
初回￥19,472　￥18,400×23回
初回￥16,008　￥13,100×35回

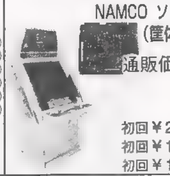
SEGA ブラストシティ+TAITO F3 セット
(筐体12ボタンパネル仕様)　通販価格￥448,000(税込)



F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)

初回￥41,232　￥40,400×11回
初回￥21,864　￥21,800×23回
初回￥18,396　￥15,500×35回

SEGA ブラストシティ NAMCO ソウルエッジ NEW Ver セット
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥298,000(税込)
初回￥27,132　￥26,900×11回
初回￥14,564　￥14,500×23回
初回￥12,596　￥10,300×35回

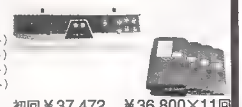
SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) KONAMI GXセット
通販価格￥440,000(税込)



GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)

初回￥40,260　￥39,700×11回
初回￥21,720　￥21,400×23回
初回￥15,380　￥15,300×35回

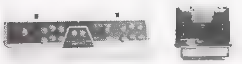
CAPCOM CPSⅡボードマスターセット
通販価格￥408,000(税込)



ボードマスター
CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
ノャトーオーバミスタラ(カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
X-MENvsストリートファイター (カート)
X-MEN (カート)
CPSⅡ用ハーネス

初回￥37,472　￥36,800×11回
初回￥21,144　￥19,800×23回
初回￥17,316　￥14,100×35回

SNK キングオブファイター96',ボードマスター セット
通販価格￥218,000(税込)



初回￥20,712　￥19,600×11回
初回￥10,824　￥10,600×23回
初回￥10,436　￥ 7,500×35回

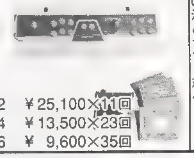
CAPCOM X-MEN VS ストリートファイター ボードマスター セット
通販価格￥215,000(税込)



ボードマスター
X-MEN VS ストリートファイター
CPSⅡマザーボード
CPSⅡ用ハーネス

初回￥19,660　￥19,400×11回
初回￥11,920　￥10,400×23回
初回￥10,180　￥ 7,400×35回

TAITO F3, ボードマスター セット
通販価格￥278,000(税込)



ボードマスター
F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)
ハーネス

初回￥25,252　￥25,100×11回
初回￥14,204　￥13,500×23回
初回￥12,056　￥ 9,600×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット
通販価格￥315,000(税込)



ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ツインビーヤノホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ハーネス

初回￥29,060　￥28,400×11回
初回￥16,020　￥15,300×23回
初回￥12,880　￥10,900×35回

SEGA バーチャファイター3

☆いよいよ発売間近!!
予約受付中。もちろんローンの取扱もOK。

新品基板値引きOK!!

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM

X-MENVSストリートファイター(新品・カート)	値引き有り
ウォーザード(新品)	予約受付中
スターグラディエイター(新品)	値引き有り
ロックマン2(新品カート)	値引き有り
ストZERO2(カート)	25,000
ロックマン(新品)	50,000
ストZEROアルファ海外版	50,000
闘神伝2	45,000
D&Dシャドー(カート)	80,000
D&Dカート	45,000
19XX(カート)	50,000
マーヴルスーパーヒーローズ(カート)	35,000
スーパーパズルファイターⅡX(カート)	40,000
ストZERO(カート)	10,000
ヴァンパイアハンター(カート)	15,000
X-MEN(カート)	20,000
パワードギア(カート)	30,000
トップシークレット	42,000
ブラックドラゴン	25,000
1943	12,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
殿様の野望2	10,000
殿様の野望	4,000

KONAMI

ときめきメモリアル対戦ぱずる玉	128,000
沙羅曼蛇2	50,000
スラムダンク2	95,000
スラムダンク	25,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
グラディウスⅡ	40,000
ゼクセクス	36,000
クライムファイター	15,000
タートルズ スーパー亀忍者	8,000
GXマザーボード	40,000
セクシーパロディウス	50,000
対戦ぱずる玉	43,000
極上パロディウス	45,000
出たな ツインビー	18,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25,000
プレミアサッカー	12,000
ピットファイター	12,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

ソウルエッジ NEW Ver	75,000
鉄拳2 ver B	95,000
ゼビウス 3D/G	50,000
クラシックコレクション2(新品)	75,000
クラシックコレクション1	25,000
トイポップ	68,000
グロブダー	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ワルキューレの伝説	68,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
アウトフォクシーズ	35,000
バラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	60,000
ギャラクシアン	35,000
スーパーワールドスタジアム95'	15,000
スプラッターハウス(ロム)	25,000

TAITO

ファイターズインパクト(新品)	190,000
まじかるでーと(新品)	値引き有り
レイストーム(新品)	190,000
サイキックフォース	120,000
ゲキリンダン(新品・ロム)	10,000
パズルボブル2(ロム)	23,000
ダライアス外伝(ロム)	28,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	30,000
あっかんべえだー(ロム)	15,000
バブルシンフォニー(ロム)	10,000
カイザーナックル(ロム)	3,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー(白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー(カラー)	50,000
カブキZ	15,000
パズルボブル	15,000
バブルボブル	32,000
ハーレーズコメット	15,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000

SEGA

蒼穹紅蓮隊(新品)	値引き有り
バーチャファイター3	予約受付中
ソニック・ザ・ファイターズ	200,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ(音声アンプ付、配線済)	150,000
バーチャーファイター2(音声アンプ付、配線済)	100,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
上海 万里の長城	75,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ピットフォール2	45,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
ぷよぷよ	12,000
ぷよぷよ通	15,000

DECO

ダンクドリーム95(新品)	40,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
四川省2	10,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	10,000
迷宮島	10,000
サンダーブラスター	12,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

セーラームーン	50,000
スーパースラムズ	42,000
ウルトラ警備隊	25,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

ステークスウィナー2(新品)	値引き有り
サムスピ天草降臨	値引き有り
キングオブファイター96'(新品)	値引き有り
MV-1A(新品)	48,000
MV-1F	20,000
怒Ⅲ(純正・新品ループレバー付)	70,000
キングオブファイター95'	15,000
ソニックウイングス3	10,000

ATLUS

ブレイゾン	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	35,000
豪血寺一族	10,000

その他

デッド・オア・ライブ(新品)	予約受付中
戦国ブレード	80,000
ストライカーズ1945	75,000
ジャッキーチェン	45,000
バイパーフェイズワンNEW,ver.	45,000
パング3	25,000
ライデン	20,000
上海Ⅲ	35,000
ワールドラリー	28,000
レモンエンジェル	20,000



有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00～21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 ……… 入金確認即商品発送
●コレクトサービス …… 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店(当)0464186
相互信用金庫本店(普)0030322

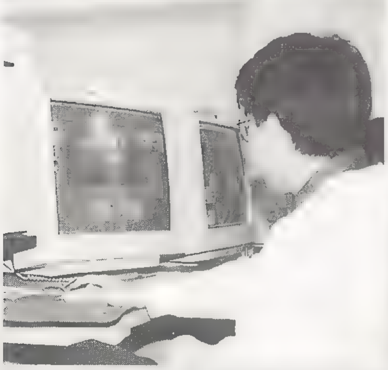
⇑求人倍増！就職抜群！生徒の高度な作画力とマシン技術に業界が注目！

完璧！コンピューターゲーム科

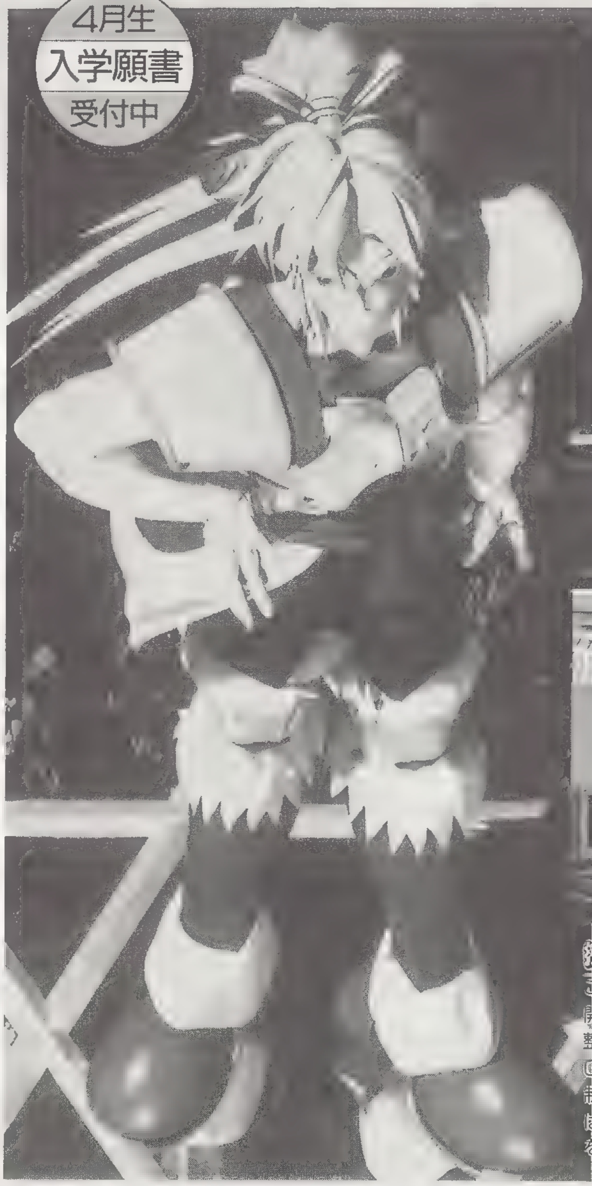
人気の秘密！6の理由とは!?

1. ゲーム制作に欠かせないアニメーション技術のノウハウが学習効果を倍増させる
2. 1クラスをさらに5〜6人の開発チーム編成。全員に目が行き届く徹底個人指導
3. プランニング、グラフィック、プログラムと広い範囲の技術と知識を修得できる
4. 生徒の得意分野を生かした、条件のよい就職指導と就職後のカウンセリング実施
5. 激しいハードの進化に対応。常に最新開発マシンときれいな新設校舎での授業！
6. 適正学費。合理化の成功で同種の学校にくらべ、年間20〜40万円もの低廉な学費





4月生 入学願書 受付中





最新開発マシンでの技術修得

・PowerMachintosh9500・PowerMachintosh8500・GATEWAY2000P5-200・GATEWAY2000P5-166・GATEWAY2000P5-133・GATEWAY2000P5-120・PC-9821V12・PC-9821V7・PC-9821Xe10・PC-9821Xa9・PC-9801BX2ほか周辺機器多数



授業は現場実践主義

この学院のCG科は、ソフト開発会社なみのマシン設備を整えていて、先生方も現役のCGデザイナーなので、ゲーム制作には大変くわしいぞ。今はチームを組んでゲーム開発をしている。左は僕の最新作。
（CG科2年在学・神田毅）



学院見学・入学相談・毎日受付

体験入学実施中

12月14日・土	1月18日・土	希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話
2月8日・土	3月8日・土	学年(職業)希望学科を明記し予約のこと

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円）さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可➡日時をTELにて要予約。

'97年度生・願書受付中！
- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3−4−9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書

ドリーム Toco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしら!?

D.T.M'S （ドリーム・トコ・メンバーズ）

随時　大募集!!

低金利分割払いもOKです！詳細はTELにて

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手３枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（１ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

カプコン

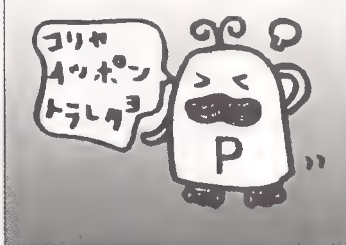
ロックマン2パワーファイターズ	43,000
スーパーパズルファイターⅡX	40,000
ぷにっきぃず	5,000
クイズ殿様の野望2	2,000
クイズ&ドラゴンズ	4,000
ファイナルファイト	15,000
天地を食らう	20,000
パニッシャー	25,000
大魔界村	28,000
戦場の狼Ⅱ	15,000
キングオブドラゴンズ	12,000
ナイツオブザラウンド	12,000

セガ

ぷよぷよ通	8,000
ぷよぷよ	3,000
イチダントアール	4,000
タントアール	2,000
ずんずん教の野望	6,000
コラムス	4,000
コラムスⅡ	2,000
スタックコラムス	2,000
ボトボト	2,000
サンダーフォースAC	10,000
クラッチヒッター	2,000
MVP	2,000

リストのFAX発送を始めました

①03-5256-4403をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号0195＃をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す
（情報料無料）



コナミ

ときメモ対戦ぱずるだま	55,000
スラムダンク2	65,000
進め！対戦ぱずるだま	15,000
ドラグーンマイト	35,000
スラムダンク（ケーブル無）	10,000
餓流禍	12,000
セクシーパロディウス	35,000
極上パロディウス	8,000
パロディウスだ！	4,000
ツインビーヤッホー！	28,000
出たな!!ツインビー	4,000
ハイパーアスリート	50,000

データイースト

まうすけのおじゃまざわーるど	62,000
スタジアムヒーロー'96	25,000
スカルファング	40,000
ナイトスラッシャーズ	38,000
水滸演武	51,000
ウルフファング	25,000
チェルノブ	20,000
ダンクドリーム'95	25,000
ダイエットGoGo	7,000
タンブルポップ	3,000
アベンジャーズイン ギャラクティックストーム	25,000

その他

三刻志	35,000
ラビオレプス	20,000
ポッカーレディース	5,000
マジカルエラーをさがせ	2,000
名人戦	4,000
クイズ365	3,000
逆転パズル番長	12,000
ワールドカップ'94	3,000
だるま道場	3,000
バトルガレッガ	45,000
機動戦士ガンダム	3,000
ガンダムEX-REVUE	10,000
メジャータイトル2	7,000
雷電	15,000
雷電Ⅱ	45,000
雷電DX	55,000
へべれけのぽぷーん	3,000
ギャロップ	8,000
X-マルチプライ	12,000
ネビュラスレイ	18,000
コズモギャングザパズル	3,000
アクウギャレット	25,000
マジンガーZ	18,000
レイストーム	75,000
ファイターズインパクト	85,000

各種ロム・サブ

D&Dシャドーオーバーミスタラ	60,000
D&Dタワーオブドゥーム	35,000
19XX	30,000
エイリアンVSプレデター	35,000
サイバーボッツ	25,000
ゲーム天国	5,000
P-47 ACES	2,000
テトリスプラス	12,000
パズルボブル2X	20,000
パズルボブル2	8,000
バブルメモリーズ	20,000
バブルシンフォニー	3,000
ダライアス外伝	7,000
エレベーターアクションリターンズ	7,000
あっかんべぇだぁ	4,000
逆鱗団	4,000
究極タイガーⅡ	4,000
カイザーナックル	1,000
クイズシアター	2,000
ハットトリックヒーロー'95	1,000
プロ麻雀極S	8,000
まうすけのおじゃまざわーるど	12,000
ペブルビーチ	3,000
上海万里の長城	20,000
E雀ハイスクール	10,000

麻雀

E雀ハイスクール	40,000
東京ギャル図鑑	1,000
キャンパスハンティング	1,000
サーキットの女豹	1,500
実験ラブストーリー	2,000
麻雀遊技	3,000
ねるとん牌鯨団	1,000
アイドル麻雀放送局	1,000
熱血麻雀宣言	1,000
麻雀恋占い	1,500
麻雀ファンクラブ	1,000
麻雀用語の基礎体力	1,500

MVSカセット

ステークスウィナー2	50,000
ザ・キングオブファイターズ'96	40,000
メタルスラッグ	25,000
将棋の達人	20,000
ソニックウイングス3	10,000
ステークスウィナー	10,000
ニンジャマスターズ	12,000
作戦名ラグナロク	6,000
痛快ガンガン行進曲	3,000
サムスピ斬紅郎無双剣	4,000
真・サムライスピリッツ	3,000
サムライスピリッツ	1,000

通販（代引）システムＯＫ！（当店は通販専門店です）

●受付時間　平日11：00～20：30
　　　　　　土　13：00～20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら ドリームToco（トコ）

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 ＴＥＬ048-685-9834

お知らせ

●商品の価格・在庫は常に変動しますのでお気軽にＴＥＬＬしてください。
●在庫リスト月２回発行になりました。（月始・中旬頃です。）

初心者の方にも、基板をすでにやっている方にも気に入ってもらえるよう、ミルキーウェイはガンバリます。

ワイルドウエスタン（自作P付）	58,000
ヴォルフィード	8,000
大旋風	5,000
地獄めぐり	7,000
飛翔鮫	7,000
データーイースト	
アクトフェンサー	6,000
ウェスタンエキスプレス（海外版）	7,000
ウルフファング	18,000
シークレットエージェント	8,000
トライアウト	1,000
ドリームサッカー'94	8,000
バルダーダッシュ（チャンピオンシップ）	15,000
ビッグプロレスリング	2,000
ファイティングファンタジー	12,000
プロテニス	1,000
ワンダープラネット	12,000
空手道（ハーネス付）	12,000
NMK	
ダンネイル	18,000
クイズぱにくるファンタジー	3,000
ボンジャックツイン	10,000
雷龍	12,000
UPL	
アクロバットミッション	6,000
アイレム	
アンダーカバーコップス	25,000
サンダーブラスター	10,000
R-TYPE LEO Ⅱ	12,000
10ヤードファイト	2,000
ジオストーム	22,000
ぐっすんおよよ	5,000
ぐっすんおよよ（新品）	7,000
スパルタンX	15,000
ファイヤーバレル	28,000
ボンバーマンワールド	20,000
メジャータイトル2	6,000
覇沙夢	1,000
四川省Ⅱ	2,000
アトラス	
ブレイゾン	3,000
オーマイガー！	2,000
カネコ	
爆烈ブレイカー	10,000
大江戸ファイト（流血Ver）	18,000
富士山バスター	10,000
サン電子	
アラビアン	18,000
カンガルー（？）	8,000
ザ・ギネス	8,000
上海Ⅲ	25,000
ジャレコ	
メガシステム32マザー	TEL
ゲーム天国（サブ）	TEL
テトリスプラス（サブ）	TEL
ザ・ロード・オブ・キング（サブ）	2,000
ビッグストライター	3,000
フィールドコンバット	8,000
フォーメーションZ（海外版）	8,000
銀河任侠伝	17,000
セイブ	
ライデン・ファイターズ	TEL
（SPI）システム	
発売日、価格等未定。予約受付中	
セイブカップサッカー	5,000
雷電	18,000
雷電Ⅱ	48,000
テクモ	
DEAD OR ALIVE	
バーサス筐体セット	TEL
基板キット	TEL
ロムキット（A，B）	TEL
テクモマザー	TEL
でろ～んでろでろ（サブ）	TEL
ガズラー	18,000
クイズDNAの反乱	2,000
クイズココロジー2	2,000
サボテンボンバーズ	7,000
スイマー	18,000
ダイナマイトデューク	8,000
ボンジャック	8,000
ソロモンの鍵	45,000
テクモワールドカップ'94	2,000
リムロッキンバスケットボール	1,000
闘姫伝承（サブ）	TEL
忍者龍剣伝	18,000
能力向上委員会	6,000
雷牙	12,000
バンスレスト	
ドラゴンボールZ	15,000
超時空要塞マクロスⅠ	15,000
マクロスプラス	TEL
ビデオシステム	
スーパーバレーボール	1,000
スーパーフォーミュラ	2,000
ハットリス	2,000
爆烈クラッシュレース	12,000
ユニバーサル	
Mr.Do vsユニコーン	15,000
Mr.Do'sキャッスル	12,000
Mr.Do（タイトー版）	8,000
Mr.Do（？）	5,000
ライジング	
蒼穹紅蓮隊（ST-Vロム）	TEL
バトルガレッガ	TEL
彩京	
ストライカーズ1945	TEL
戦国エース	18,000
ガンバード	18,000
中日本リース（ダイナックス）	
クイズTV合衆国Q&Q	1,000
クイズチャンネルクエスチョン	1,000
ドンデンラバー	18,000
熱答クイズチャンピオン	3,000
東亜プラン	
V-ファイブ	12,000
スノーブラザーズ（雪ダマン）	12,000
ドギューン	12,000
フィグゼイト	12,000
ホラーストーリー	5,000
達人王	15,000
日本物産	
アームドF	7,000
クレイジークライマー2	22,000
ダイナミックスキー	15,000
任天堂	
ドンキーコング3	18,000
SNK	
アテナ	28,000
ヴァンガード	22,000
サスケVSコマンダー	35,000
スーパーチャンピオンベースボール	2,000
バトルフィールド（P無）	2,000
MVS	
MVSのマザー各種	
MVSカセットはインスト等の違いによって価格が違うの。☎してね。	
風雲スーパータッグバトル	
サムスピ天草降臨	
K・O・F'96	
K・O・F'95	
K・O・F'94	
ASOⅡ	
クイズK・O・F	
餓狼伝説2	
餓狼伝説3	
餓狼伝説SPECIAL	
リアルバウト餓狼伝説	
龍虎の拳	
龍虎の拳2	
龍虎の拳外伝	
サムライスピリッツ	
真サムライスピリッツ	
サムスピ斬紅郎無双剣	
神凰拳	
天外魔境伝	
ガンガン行進曲	
ワールドヒーローズ2	
ワールドヒーローズ2JET	
キング　オブ　モンスターズ2	
ファイターズヒストリーダイナマイト	
ファイヤースープレックス	
パズルでポン	
パズルボブル	
得点王2	
得点王3	
麻雀狂烈伝	
雀神伝説	
その他	
Mr. クーガー	8,000
クイズ18禁	6,000
スーパー上海	8,000
ブルーホーク	8,000
カベール	5,000
アテナのハテナ？	2,000
マッドシャーク	18,000
エキサイティングサッカー（？）	1,000
チャンピオンベースボール	2,000
チャンピオンベースボール（？）	1,000
バルーンブラザーズ	5,000
セルフィーナ	8,000
IQブロック	1,000
バルバルークの伝説	5,000
グランドクロス（P無）	1,000
スカイランサー	8,000
スカッシュ	3,000
USクラシック（P無）	3,000
ハイパーデュエル	18,000
ガルスストーム	5,000
牌砦	2,000
エアーウルフ	28,000
ファニーマウス	15,000
アンブッシュ	25,000
麻雀	
スーチーパイⅡ（サブ）（ロム・サブコネ付）	8,000
麻雀エンジェルキッス（サブ）（ロム・サブコネ付）	7,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	TEL
着せかえまーじゃん	25,000
お嬢さん	2,000
お雀子2番館	2,000
お雀子クラブ	2,000
お雀子ハイスクール	2,000
がんばれ珍さん大勝負	2,000
とってもE雀	3,000
ねえらトップスター	2,000
アイドル雀士スーチーパイSP	6,000
クイズ麻雀早くヤってよ	2,000
グッとE雀	3,000
ジャントツスーパー	4,000
スーパーリアム麻雀PⅡ	8,000
スーパーリアム麻雀PⅢ	12,000
トリプルウォーズ	5,000
ファイナルロマンス	6,000
リアル麻雀牌牌	1,000
リアル麻雀牌牌（？）	1,000
七次元の妖精たち	2,000
雀豪	2,000
制覇	2,000
麻雀アイドルの秘密	2,000
麻雀キャンバスハンティング	2,000
麻雀コミック劇場	2,000
麻雀シスターズ	2,000
麻雀ナイト	2,000
麻雀バクハツ純情伝	2,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ビープーショウ	2,000
麻雀フライデー	2,000
麻雀ポン珍かん	2,000
麻雀宇宙の神秘	45,000
麻雀夏物語	2,000
麻雀革命	2,000
麻雀学園	2,000
麻雀学園	2,000
麻雀狂時代	2,000
麻雀禁じられた遊び	2,000
麻雀世界の神秘	35,000
麻雀大中華団	50,000
麻雀大予言	2,000
麻雀天神牌	35,000
麻雀立直Ⅱ	15,000
華五光	38,000
華の舞	2,000
祇園花	3,000
中古コントロールボックス	
コンボAV	TEL
Σ-AV3000	TEL
（Σ2200TB）	
（Σ6000TB）	
ベガ9000DX	TEL
スーパーベガ21	TEL
筐体	
エアロシティー（2.6インチ・中古）	TEL
ニューアストロシティー（中古・新品）	TEL
ネオジオ筐体（25インチ）	TEL
こんなモノもあるの	
サンダーセプターⅡ	45,000
ドラゴンパンチ（+SDガンダムジャンク）	3,000
T・M・N・T・タートルズ インタイム	30,000
対戦空手道	12,000
ディグダグⅡ	35,000
忍者プリンセス	30,000
あっかんべぇだぁ～（F3サブ）.	3,000
NG（創刊～最終号をセットで）	100,000
→ほかにもポスターからゲームソフトまで	

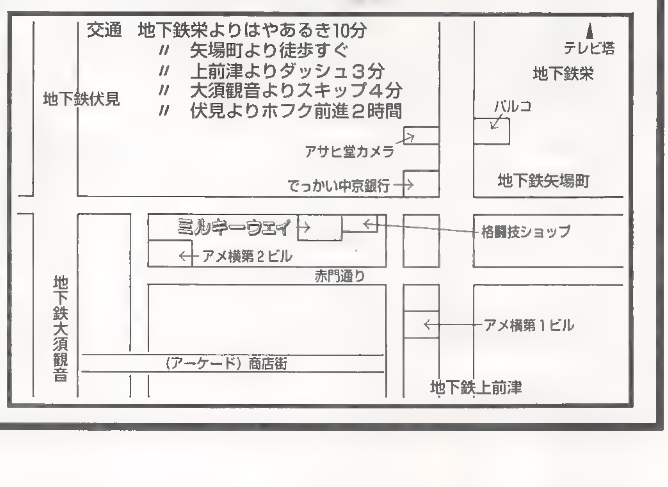
色々ほりだしものがっ！

「こんなモノもあるの」のコーナーはいわゆる・・・売ります・・・を探しています、等々をミルキーウェイがお手伝いするコーナーです。
自力で個人売買をするのではトラブルとかあったらやだなあとか、女の子で、家に連絡されると親とかになんか言われそうで・・・という人はぜひご利用ください。
詳しくはTELにてお問い合わせください。

基板・コントロールBOX買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

コントロールBOX全機種有り！
マージャンパネルも有り。

筐体・大型物取扱可！
中古はケースバイケースになります。
まずはお電話ください。



アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。
（本当か～!?でもいっしょうけんめいやります）

全国通信販売！ リスト以外にも色々入荷しています。とにかくまずお電話ください。

ボーナス

いやー、もうナスの時期が近ずいてきましたね。「ナスで基板を…」とゆー人も多いハズ。ミルキーウェイもー生懸命がんばってますので、ぜひそゆ人はミルキーウェイにお手伝いさせてちょ！
待ってまーす！！

カプコン

D&D・D&D2の3P・4P用配線作ります（ミルキー自作パネルもあります）

ポリゴンのストリートファイター	TEL
ストリートファイターⅢ	予約受付中
ウォーザード	TEL
X-MEN VSストリートファイター	TEL
クイズ虹色町の奇跡	TEL
D&D2シャドー・オーバー・ミスタラ	特価
D&Dタワー・オブ・ドーム	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
サイバーボッツ	TEL
パワードギア	TEL
スーパーストⅡ	TEL
スーパーストZERO2	TEL
スーパーパズルファイターⅡX	TEL
ヴァンパイア	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
X-MEN	TEL
マーブルスーパーヒーローズ	TEL
スーパーマッスルボマー	TEL
19XX	TEL
キャデラックス	TEL
天地を喰らうⅡ	16,000
1941	38,000
USネイビー	18,000
エリア88	45,000
キャプテンコマンドー	18,000
クイズ殿様の野望	2,000
クイズ殿様の野望2	4,000
サイドアームズ	8,000
ストリートファイター	18,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストⅡ' ターボ	8,000
チキチキボーイズ	24,000
バース	20,000
ブロックブロック（1P付）	8,000
ラストデュエル	14,000
戦場の狼Ⅱ	15,000
戦場の狼Ⅱ（海外版）	12,000
大魔界村	28,000
闘神伝2	30,000

ナムコ

鉄拳3って出るんでしょうか？？？

ダンシングアイ	TEL
子育てクイズ マイエンジェル	TEL
鉄拳2 Ver. β	TEL
ソウルエッジVer.Ⅱ	TEL
ナムコクラシックコレクションVol.1	TEL
ナムコクラシックコレクションVol.2	TEL
ゼビウス3D／G	TEL
アサルト（純正P付・プラスロム付）	60,000
アサルト（P付）	50,000
アサルト（純正P付）	55,000
オーダイン（システムⅡ）	35,000
コズモギャングザビデオ	14,000
スティールガンナー2（ヘッダー付・自作P付）	38,000
ドラゴンセイバー	28,000
フェリオス	65,000
マーベルランド	27,000
未来忍者	28,000
スプラッターハウス	28,000
ギャラガ'88	19,000
デンジャラスシード	14,000
ピストル大名の冒険	13,000
ドラゴンスピリット	48,000
ブラストオフ	18,000
ロンパーズ	25,000
爆突機銃艇	16,000
妖怪道中記（システムⅠシークボード）	17,000
イシターの復活	100,000
ワンダーモモ	58,000
JリーグVシュート	2,000
インディージョーンズ（アタリ）	26,000
エメラルディア	3,000
ギャプラス	14,000
ギャラガ	18,000
ギャラガ（?）	5,000
グレートスラッガーズ	2,000
グレートスラッガーズ'94	2,000
グロブダー	28,000
コズモギャングザパズル	3,000
スーパーパックマン	30,000
スーパーパックマン（海外番・ハーネス付）	20,000
スーパーワールドコート	3,000
スカイキッド	24,000
ゼビウス	12,000
ティンクルピット	7,000
ディグダグ	12,000
ドラゴンバスター	25,000
ドルアーガの塔	55,000
ニューパックマン（?）	15,000
ネビュラスレイ	24,000
パックランド（ハーネス付）	35,000
バラデューク	28,000
ファイナルラップ3（自作P付）	28,000
フォゾン	70,000
マッピー	15,000
モトス	15,000
ワールドスタジアム'95	3,000
鉄拳	TEL
鉄拳2	TEL
熱答！激闘！クイズ島	3,000

コナミ

ソーラーアサルト　いつでるんだ!?

対戦とっかえだま	TEL
ときメモ対戦ぱずるだま	TEL
GXマザー	TEL
ススメ対戦ぱずるだま	TEL
セクシーパロディウス	TEL
ツインビーヤッホー！	TEL
沙羅曼蛇2（サブ）	TEL
対戦ぱずるだま（サブ）	2,000
サッカースーパースターズ（ケーブル、GXM）	65,000
グラディウスⅡ	28,000
ハードパンチャー（ロム）	2,000
魔獣の王国	40,000
A-JAX	23,000
Qバート	45,000
クイズ学問のススメ	3,000
ゴルフィンググレイツ（P無）	2,000
サプライズアタック	3,000
ジャングラー（?）	8,000
ジュノファースト（海外盤）	10,000
スーパーヘリ（?）	6,000
スクランブル（?）	10,000
スラムダンク（ケーブル付）	14,000
タイムパイロット'84	18,000
タイムパイロット（?）	10,000
パロディウスだ！	4,000
ピットファイター（アタリ）	10,000
プータン	12,000
プーヤン	25,000
ヘクシオン	6,000
ロープマン	12,000
究極戦隊ダダンダーン	33,000
沙羅曼蛇	28,000

セガ

バーチャファイター3（新品）	TEL
バーチャファイター2・1	TEL
ファイティングバイパーズ	TEL
ラストブロンクス	TEL
ゴールデンアックス2デスアダーの復讐	33,000
ザ・Jリーグ1994	10,000
ダークエッジ	18,000
ドラゴンボールZ VRVS	12,000
バーニングライバル	16,000
めくるめくストーリー	2,000
クイズゴーストハンター	2,000
クイズ宿題を忘れました	2,000
クイズ廊下にたってなさい	2,000
ウォーリーをさがせ！（P無）	1,000
クラッチヒッター（サブ）	1,000
シャドーダンサー	8,000
ブロクシード	6,000
MVP	2,000
コットン	15,000
ゴールデンアックス	8,000
タフターフ	5,000
テトリス	6,000
フラッシュポイント	3,000
モンスターレア	8,000
登龍門	2,000
ぷよぷよ通	12,000
アッポー	18,000
ザクソン（ハーネス付）	22,000
タントアール	3,000
バーチャファイター（配線付）	12,000
フラワー	8,000
ヘビーウェイトチャンプ（自作P付）	18,000
ペンゴ（?）	8,000

ST-V

ST-Vマザー	TEL
蒼穹紅蓮隊（ロム）	TEL
プリンセスクララ大作戦（ロム）	TEL
上海万里長城（ロム）	TEL
デカスリート（ロム）	TEL
エジホン探偵事務所（ロム）	2,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	2,000
サンドアール（ロム）	5,000
バーチャキッズ（ロム）	3,000
バーチャリミックス（ロム）	2,000
ばくばくアニマル（ロム）	2,000
ファイナルアーチ（ロム）	2,000
水滸演武（ロム）	2,000
イントロドンドン（ロム）	5,000

タイトー

G-ダライアス	TEL
ファイターズインパクト	TEL
サイキックフォースEX	TEL
レイストーム	TEL
F3マザー	TEL
エレベーターアクションリターンズ（サブ）	3,000
カイザーナックル（サブ）	1,000
ダライアス外伝（サブ）	8,000
バブルシンフォニー（サブ）	4,000
ハットトリックヒーロー'95（F3サブ）	1,000
逆鱗弾（サブ）	4,000
クイズ人生劇場	5,000
クイズ地球防衛軍	5,000
ダイノレックス	7,000
メタルブラック	25,000
ゆうゆのクイズでGO!GO!	4,000
マージャンクエスト（サブ）	5,000
嗚呼栄光の甲子園（サブ）	1,000
あしたのジョー	2,000
エレベーターアクション	18,000
カダッシュ	12,000
キック&ラン（P無）	1,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズ世界はSHOWbyショーバイ	2,000
グリッドシーカー	18,000
クレヨンしんちゃんオラとあそぼ	2,000
ジャングルキング（海外版）	15,000
スーパークイックス	5,000
スペースインベーダー（カラー）	35,000
スラップファイト	8,000
スラップショット	5,000
ダークミスト	18,000
タイガーヘリ	5,000
ナイトストライカー（スピーカーの付いている純正P付）	85,000
ナックルジョー	6,000
ピンポンキング	8,000
ライトブリンガー	34,000
レインボーアイランドEX	15,000

★おしらせ★…このリスト以外にも色々あります。ぜひ在庫リストを請求してください。郵送またはFAXいたします。お電話・FAXおまちしています。…P.S.初心者のかたにはうれしい解説書もあります。

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
住所 〒460 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F
営業時間 お店……………11:00AM〜7:30PM
通販TEL……10:00AM〜10:00PM
毎週水曜日は定休日です

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
  （自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！



12/7 51 冬コミカタログ発売中 通販可 Vol.8

今すぐTEL・FAX
にて注文できます

☎03-5256-2889 18禁

➡営業時間12:00~21:00・FAX24H

FAX03-5256-2898(24H)



●EVANGENERATION
No856　価格￥1300
★モンキー烈風隊
エヴァの学園物、ハードな内容が好きな人にオススメ。



●Close your eyes
No1440　価格￥1500
★PEPPY ANGEL
ストーリー、絵のクオリティ共に素晴しい一冊！



●HYBRID CHILD
No1437　価格￥1500
★Twin-Fizz
笑い有り、シリアス有り、H有りの内容の濃い本です。



●士貴智志　CATALOGU
No134　価格￥1200
★ハイテクJAPAN
士貴さんの過去7年分のHマンカ　買ってソン無し。



新入荷
●華恋　ーかれんー
No1497　価格700
★DARK WATER
早くもサクラ本が華撃に発刊!!　合体の必殺技が炸裂!!

●タイトル　★サークル名



新入荷
●G-SHOCK Vol.3
No1525　価格￥1400
★K.S.尾崎
とにかくハードな内容。全キャラ出演で買って損なし。



●Eva-Plus C
No605　価格￥1200
★Re-AXIS
士貴智志その他入魂の、豪華絢爛なEVA本です。



●Let's Began! 3
No588　価格￥1300
★Studio YESS
お馴みのシリーズ第3弾!シンジ達3人の行方は?



●紅碧
No1321　価格￥500
★ACTIVA
アスカメインのH本！ハミパネタもあってもう最高！



●介錯4078
No926　価格￥1200
★介錯
介錯さんの新作。とりあえず、コレは買いでしょう。



●綾波最高
No1357　価格￥900
★ツチノコ協会
超キツキツ、ボンテージの綾波たまりませんなぁ（買）



●エヴァゲリラ2
No700　価格￥800
★TRAP
アスカのその後のお話。ちょっとHでちょっと感動。



●クローズアップ現代
No620　価格￥1300
★N●K
NewMenさん中心の本
濃い内容で買って損はなし!



●地●先生●～ベ～
No696　価格￥1000
★少年ゆういちろう
●～ベ～の鬼の手がゆきめのアソコを愛撫して昇天だ。



●綾波零式
No695　価格￥1000
★少年ゆういちろう
綾波中心のギャグあり、Hありの最強の本、ここに始動!



●BANDAGE-00-2
No652　価格￥700
★ロケット兄弟
EVAのH本!!とてもクオリティーが高い一冊♥



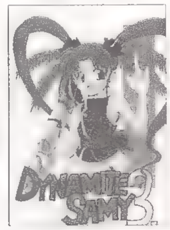
●SYMPHONY
No613　価格￥1100
★ESSENTIA
やや美樹本ライクなアスカが魅力的な、逸品です。



●X3（カケルサン）
No628　価格￥1000
★アンガスーパー
綾波のスーツ、リツ子の白衣。コスチューム好きに。



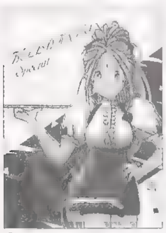
●天地解禁
No1343　価格￥600
★鰯(IWASI)
清音のコスプレHや超Lサイズの津名魅は反則ですね。



●DYNAMITE SAMY 3
No799　価格￥700
★PSYCODELICIOUS
人気急上昇中のササミちゃん♥今回で第3作目です。



●樹雷娘娘
No1304　価格￥1100
★エフェクター
天地無用がてんこ盛りガンガンにイってる一冊。



●BELLDANDY SPECIAL
No949　価格￥1600
★天誅組
本の名前通りベルダンディー一色。超欲張りな一冊。



●ああん女王さまっ2
No883　価格￥1100
★スタジオ落柿舎中
女神さまの超Hな本!続きものですがこれだけでも



●Nightmare of my Goddess
No1353　価格￥800
★天山工房
美しいベルダンディが、田宮&青島と4Pを…



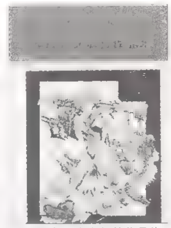
再入荷
●魔法使い　Sugl
No567　価格￥700
★関東うさぎ組
上藤先生の魔法●Taiの触手ものアニパロです。



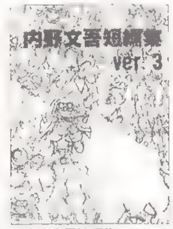
●皆殺し
No966　価格￥1100
★ぶたゴリラ
くぬぎ俊一さんの本。話も良いし、実用性も高いぞ。



●琴吹かづき作品集 1
No.999 価格￥1400
★H&K
琴吹かづきさんの作品集。クオリティーはピカイチ。



●富樫単行本未収録作品集
No1001　価格￥1400
★H&K
単行本未収録の作品集。Hも含めファン感動の一冊。



●内野文吾短編集ver.3
No967　価格￥1100
★ぶたゴリラ
人気の短編集第三弾。修正も加わりファン必見の一冊



新入荷
●かんばれともみちゃん
No1435　価格￥600
★浅野屋
浅野屋さんのこの一冊！ともみちゃんがたまらない



●BREW 1
No805　価格￥700
★岩崎製本所
ひとみもメルルもズタズタに。一寸鬼畜好きの人に。



●蛍4
No920　価格￥500
★浅野屋
まだまだ人気の蛍ちゃん。今度は美奈子と♥



●わんぱくアニメ大爆発VOL.4
No930　価格￥1300
★STUDIO PAL
ラムネ、エス●フローネなど人気アニメが大集合。



●オマージュ
No570　価格￥1200
★APPLE CORE
湯河原あたみ先生の個人誌シスターの○○は燃えるぜ。



新入荷
●コミック電撃犬王
No1526　価格￥1200
★こあ
古今のナイスバディなガンダムギャルが暴れまくり。



●ZONE 9
No810　価格￥700
★サークル太平天国
問合来人お得意の禁断のH物です。アブノーマル物!



●LITTLE ANGEL 全
No1319　価格￥800
★ま・いいじゃねーか
美少女ロリ本一冊の中に何本もの話が有りお買得！

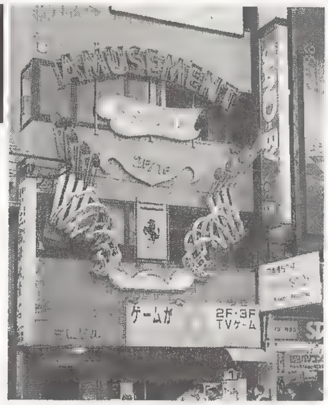
全国のサークルさんへ
お店や通販で
あなたの作品を置きませんか？

古書・同人誌フロアー4号店 11/24日OPEN

ビデオゲームがなんと!! 1PLAY10円!!

日本橋ゲームセンターフェラーリPART I・II は
最新のゲームが1PLAYたったの ⑩ 円!!

全台数100台



powered by model3
バーチャファイター3
8台入荷! 1プレイ **10円!**

フェラーリPARTIIIでは
"ときメモ&エヴァンゲリオングッズ"
フェアー開催中!!

募集!!
コスプレ店員
(女性の方に限る)

コナミ

恋のホットロック	140,000
極上パロディウス(サブ)	60,000
極上パロディウス	10,000
対戦ぱずるだま	50,000
対戦ぱずるだま(サブ)	8,000
サプライズアタック	10,000
少林寺への道	10,000
スーパーコントラ	48,000
ゼクゼクス	40,000
パロディウスだ!	8,000
ハイパーオリンピック	18,000
魔獣の王国	100,000
ツインビーヤッホー!(サブ)	8,000
イーアルカンフー	20,000
メガゾーン	9,800
ドラグーンマイト(サブ)	8,000
グラディウス2	40,000
エイリアンズ	20,000
サラマンダ2	60,000
サラマンダ2(サブ)	8,000
ザシンプソンズ	20,000
スラムダンク	30,000
セクシーパロディウス	78,000
セクシーパロディウス(サブ)	20,000
マーシャルチャンピオン	20,000

タイトー

火激	5,000
スペースインベーダーDX	68,000
スーパーマン	30,000
タイガーヘリ	10,000
ダイノレックス	18,000
大旋風	10,000
忍者キッズ	15,000
MJ-12	23,000
ああ栄光の甲子園	10,000
エレベーターアクションリターンズ	88,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	28,000
ダライアス外伝	88,000
ダライアス外伝(ロム)	15,000
バブルシンフォニー	88,000
バブルシンフォニー(ロム)	8,000
カイザーナックル(ロム)	5,000
ハットトリックヒーローズ'95	88,000
ハットトリックヒーローズ'95(ロム)	8,000
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!	88,000
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!(ロム)	8,000
パズルボブル2(ロム)	20,000
リターンオブインベーダー(ハーネス付き)	28,000
レイフォース	45,000
アースジョーカー	25,000
ラスタンサーガII	39,000
逆鱗弾	88,000
逆鱗弾(ロム)	20,000
ハットトリックヒーロー'93	12,000
究極タイガーII	88,000
究極タイガーII(ロム)	20,000
サイキックフォースEX	65,000
バブルボブル	15,000
ライトブリンガー	30,000
サンダーフォックス	30,000

カプコン

キングオブドラゴン	28,000
マジックソード	38,000
ストリートファイター	20,000
大魔界村	88,000
ストライダー飛竜	128,000
スーパーストII	32,000
スーパーストII(カート)	8,000
天地を喰らう	48,000
天地を喰らう2	19,000
ストZERO(カート)	8,000
ヴァンパイアハンター(カート)	10,000
マッスルボマー	18,000
マッスルボマーDuo	30,000
スーパーマッスルボマー	50,000
スーパーマッスルボマー(カート)	20,000
チキチキボーイズ	60,000
キャプテンコマンド	30,000
ストリートファイター(図体タイプ)	25,000
サイドアームズ	19,800
ブラックドラゴン	29,000
アレスの翼(ハーネス無)	17,000
ウィロー	98,000
F1ドリーム	7,500
戦場の狼II	50,000
バース	25,000
エリア88	68,000
ロストワールド	250,000
USネイビー	68,000
ストZERO2	58,000
ストZERO2(カート)	TEL
ロックマン	15,000
X-MEN(カート)	10,000
ストII	10,000
ストIIダッシュ	10,000
ストIIターボ	10,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(カート)	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
エイリアンVSプレデター(カート)	35,000
ストZEROアルファ海外	TEL
闘神伝II	32,000
ストリートファイターIIX	30,000
ストリートファイターIIX(カート)	8,000

ナムコ

ニューマンアスレチック	18,000
ギャプラス	50,000
ギャラガ	98,000
グロブダー	98,000
コズモギャングザビデオ(海外ロム)	10,000
スーパーパックマン	98,000
スーパーワースタ'92	25,000
ワースタ'93	25,000
ゼビウス	38,000
ディグダグ	98,000
ドラゴンバスター	90,000
ドラゴンセイバー	80,000
スカイキッド	98,000
バックランド	98,000
バラデューク	98,000
フォゾン	200,000
ドルアーガの塔	150,000
ベラボーマン	150,000
ニューラリーX	150,000
マッピー	70,000
マーベルランド	70,000
メトルクロス	70,000
未来忍者	80,000
リブルラブル	130,000
ワンダーモモ	150,000
ブラストオフ	18,000
JリーグサッカーVシュート	18,000
グレートスラッガーズ	8,000
プライムゴールEX	30,000
ティンクルピット	18,000
ダンクマニア	30,000
ゼビウス3D/G	45,000
ソウルエッジ	45,000
ソウルエッジII	55,000
マッハブレーカーズ	40,000
鉄拳	55,000

アイレム

剣豪	20,000
ビジランテ	9,800
メジャータイトル	30,000
メジャータイトル2	15,000
ぐっすんおよよ	40,000
スパルタンX	20,000
ロードランナー魔神の復活	30,000
ロードランナー帝国からの脱出	30,000
フック	22,000

データイースト

ワールドカップバレーボール'95	50,000
カルノフ	17,000
ダンクドリーム'95	30,000
ザ・グレートラグタイムショー	45,000
デスブレイド	19,000
ドラゴン忍者	25,000
ドリームサッカー94	30,000
アクトフェンサー	15,000
ウルフファング	50,000
キャプテンアメリカ	20,000
空牙外伝スカルファング	45,000
アドベンチャーインキャラティクス	30,000

セガ

ウォーリーを探せ	10,000
バーチャファイターリミックス	80,000
バーチャファイターリミックス(カート)	10,000
ゴールデンアックスザデュエル	130,000
ゴールデンアックスザデュエル(カート)	5,000
コットン	25,000
クラッチヒッター	13,000
ばくばくアニマル(カート)	5,000
テトリス	13,000
テトリス(ハーネス付)	16,000
ポトポト	10,000
レッスルウォー	8,000
バーチャファイター(アストロ)本体	198,000
バーチャファイター(基板のみ)	78,000
ぷよぷよ	20,000
ぷよぷよ通	20,000
DDクルー	10,000
ファイナルアーチ(カート)	8,000
ドラゴンボールZ VRVS	18,000
バーチャファイターキッズ	80,000
バーチャファイターキッズ(カート)	8,000
水滸演武(カート)	5,000
ゴールデンアックス	13,000

ビデオシステム

スーパーバレーボール	5,000
クラッシュレース	23,000
ソニックウイングス	15,000
バーチャファイター2.1(アストロ付き)	250,000
バーチャファイター2.1(基盤)	180,000

クイズ

マジカルエラーを捜せ	5,000
クイズチャンネルクエスチョン	8,000
クイズ学問のすすめ	5,000
クイズ人生劇場	30,000
クイズ殿様の野望	5,000
クイズクレヨンしんちゃん	3,000
クイズ地球防衛軍	15,000
クイズココロジー	5,000
クイズココロジー2	3,000
クイズTV合衆国Q&Q	5,000
クイズ魔Q大冒険	8,000
クイズ熱闘!激闘!クイズ島	5,000
クイズDNAの反乱	5,000

テクモ

闘姫伝承	48,000

バンプレスト

ドラゴンボールZ	18,000
ドラゴンボールZ2	20,000
アクウギャレット	30,000
ガンダーラ	32,000

その他

クレイジークライマーII	78,000
ザ・コンバットライブス	3,000
ヘッドオン(JAMMA付)	100,000
テラクレスタ	10,000
熱血高校ドッチボール部	4,000
WWFレッスルフェスト	3,000
マジカルクリスタル	3,980
怪傑やんちゃ丸	10,000
スカイソルジャー	20,000
ぶたさん	39,000
キャッスルオブドラゴン	18,000
グランドクロス	5,000
がんばれ ゴン太2	25,000
富士山バスター	15,000
ゴークス	5,000
ガンバード	30,000
ゲーム天国	65,000
ゲーム天国(ロム)	10,000
バトルグロード	15,000
おいしいパズルはいりませんか?	5,000
コンバットライブス	8,000
ぱにくるファンタジー	5,000
豪血寺一族	15,000
豪血寺一族2	24,000
豪血寺一族 外伝	30,000
バイパーフェイズワン	38,000
燃えよゴンタ	10,000
パーフェクトソルジャー	25,000
ハイパーデュエル	15,000
バトルガレッガ	45,000
富士山バスター	14,000
グランドストライカー2	32,000
雷電II	42,000

NEO・GEO

サッカーブロール	5,000
パワースパイクスII	5,000
餓狼伝説3	3,000
サムライスピリッツ	3,000
フットボールフレンジー	4,000
ミラクルアドベンチャー	8,000
ニンジャコンバット	4,000
ロボアーミー	4,000
風雲黙示録	5,000
キングオブモンスターズ	3,000
ギャラクシーファイト	4,000
ザキングオブファイターズ'96	TEL
真サムライスピリッツ	3,000
ザキングオブファイターズ'94	5,000
ザキングオブファイターズ'95	15,000
ワールドヒーローズパーフェクト	8,000
リアルバウト餓狼伝説	15,000
龍虎の拳外伝	8,000
クイズ迷探偵NEO·GEO	5,000
ソニックウイングス2	8,000
ソニックウイングス3	10,000
ステークスウイナー	10,000
サムライ斬紅郎無双剣	8,000
得点王3	8,000

おすすめ品
バーチャファイター2.1
(セガアストロ 中古品)
¥249,800

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください!

24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
(情報料は無料です。)
大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011#　買いたいなら→220022#
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に#を押してください。
④もう一度#を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

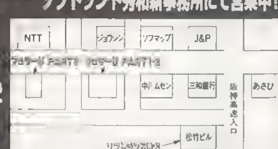
ソフトランドダイレクト(通信販売)のご案内

お申し込み方法
●TELでご注文 06-649-7177 ●FAXでご注文 06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ 10:00〜18:00 年中無休

お支払い方法
●代金着払い…商品と引換に代金をお支払いください。(PM4:00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。)
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行 恵美須支店(普)3593374㈱秀和通販部
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒556 大阪府浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F ソフトランド秀和
●ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

Soft Land
SHUWA Corporation
ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- ■サウンドコンポーザーコース

大阪ゲームデザイナー学院

- ■ゲームデザイナー養成講座
- ■ゲームアーティスト養成講座
- ■ゲーム企画・シナリオライター養成講座

(各科全日1年・2年制)

只今、入学願書受付中!
☎06-882-4980

おめでとう!



サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根　尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26～32万円で下宿先紹介できます。



1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池　宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校> '97年4月開講!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

すばらしい本屋さん126軒

■北海道地方
●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100
●リーブルなにわ
北海道札幌市中央区南一条西四丁目 日之出ビル
☎011-221-3800
●アニメ&ゲームショップめっか
北海道札幌市西区琴似1条4丁目2-12
イチダビル2F
☎011-614-6430
●なにわ書房グランドホテル前店
〒060 北海道札幌市中央区北1条西3
☎011-211-4433

■東北地方
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP ますや
岩手県久慈市中町2-5 ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666

■関東地方
●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●Bee-One 三省堂書店
千葉県千葉市富士見2丁目3番1号
☎043-224-1881
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカド-3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●ヤマギワソフト館 6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
☎03-3253-2111
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7289
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト 渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●えるぱれショップ渋谷店
〒150東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル5F
☎03-3462-2704/FAX:03-3462-2904
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII 1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●鎌倉書店
神奈川県鎌倉市大船1-24-1
☎0467-46-2619
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●マイタウン栄遊堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

■北陸地方
●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236
●とのさまーとR
新潟県新潟市天神尾2-9-14 ライフビル2F
☎025-245-4141

■東海地方
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●やまわWAVE松富店
静岡県静岡市昭府2-24-1
☎054-271-0888
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白楊書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

■近畿地方
●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店 阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●えるはれショップ大阪店
〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館6F
☎06-636-3401/FAX:06-636-3402
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店 茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●啓林堂書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

■中国・四国地方
●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987

■九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町7Bジャスコ6F
☎0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366
●いのまた書店
鹿児島県鹿児島市寿5丁目18-4
☎0994-41-3395
●まるぶん/コミックワールド
〒860 熊本県熊本市上通町5-1
☎096-354-5963
●ひょうたん書店
鹿児島県鹿児島市西田2-8-7
☎099-253-2925

書店（帖合）印

部数　冊

ゲーメスト単行本

- ストII 波動拳の謎　定価980円
- 餓狼伝説の謎　定価980円
- 侍魂の謎　定価980円
- ワールドヒーローズの謎　定価880円
- 龍虎の拳の謎　定価880円
- 豪血寺一族の謎　定価880円
- KOF'94の謎　定価880円
- 真侍魂の謎　定価880円
- ヴァンパイアの謎　定価880円
- スーパーリアル麻雀のひみつ　定価880円
- ヴァンパイアハンターの謎　定価880円
- 餓狼伝説３の謎　定価880円
- 鉄拳の謎　定価880円

ゲーメストZ文庫

- ヴァンパイアハンター外伝 ～紅い月の魔女～　モリガン編　定価570円
- ストリートファイターII（外伝） ウルティメット・タワーズ①　定価590円
- 幻想神話ラスト・ラグナロク①　定価590円
- ヴァンパイアハンター外伝 ～終わらない暮～　レイレイ編　定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL
FAX

速攻生徒会② 小川雅史 定価500円	冊
コンティニュー？ ひさの瑠珈 定価680円	冊
ヴァンパイアハンター② 藤田丈士 定価850円	冊
カプコン美少女戦士コミックアンソロジー③ 定価780円	冊
KOF'96コミックアンソロジー 定価780円	冊
ヴァンパイアハンターコミックアンソロジー② 定価780円	冊
ネオジオギャルズコミックアンソロジー③ 定価780円	冊
鉄拳2コミックアンソロジー 定価780円	冊
ストリートファイターZERO② 中平正彦 定価550円	冊
出たな！ツインビー③ 吉崎観音 定価850円	冊
ギース・ハワード外伝 天獅子悦也 定価850円	冊
KOF'96外伝⑤ 鷹岬諒 定価580円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑦ 定価580円	冊
サムライスピリッツコミックアンソロジー 定価780円	冊
餓狼伝説スペシャル① MONDO豊 定価980円	冊
ストZERO2コミックアンソロジー 定価780円	冊
鉄拳2 式田典史 定価850円	冊
スーパーリアル麻雀PVコミックアンソロジー 定価780円	冊
ラストブロンクス コミックアンソロジー 定価780円	冊
ねこだらけ。 定価780円	冊
サイキックフォース アンソロジー 定価780円	冊
VIS♥KISSパーティ 定価780円	冊

月　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆12月30日号プレゼント◆

◆ゲーメスト12月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、204ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは12月30日（消印有効）。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　〕

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　〕

5:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　〕

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　〕

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

8:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　　〕〔　　〕

9:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう＆答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク!!

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	定価	数量
スーパーストリートファイターIIX	定価 7,000円	本
KOF'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説3	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO	定価 4,800円	本
KOF'95	定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣	定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	定価 4,800円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル	定価 5,800円	本
バトルガレッガ	定価 5,800円	本
サイキックフォース	定価 5,800円	本
KOF'96	定価 4,800円	本

お名前	
お電話	
条件	買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

部数	冊
条件	
書名	
担当者	
定価	
回	巻

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

対戦アイランド係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）
□□□-□□	
※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　）	

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部行

（12月30日号）

キリトリ線

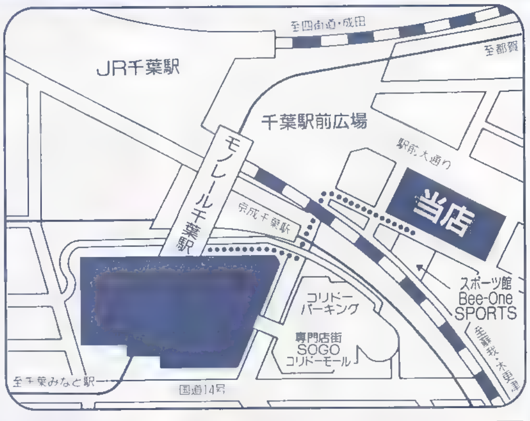
(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　） ※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　）	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ 1書店　2ゲームセンター　3コンビニ　4その他	

※の部分は○でお囲みください

今月の本屋さん：Bee-One6F書籍・文具売場

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。

営業　小林直文　真下直幸　まで
TEL　03（3293）9326



営業時間
9：30～20：00
休日：そごうと同じ



当店は新しい形の趣味と実用の超大型書店です。アーケードからカードまでのゲーム関連書大集合。在庫10万冊のコミック。格闘技中心のスポーツ書3万冊。以上三つの専門ジャンルを中心に、ドーンとアイドル写真集、パソコン書なんと2万冊。鉄道関連書、ミリタリー書、そして文具まで。新刊、雑誌、文庫も売れ筋豊富。マジック・ザ・ギャザリングもおまかせください。有名マンガ家の原画展・サイン会もたびたび行われます。ぜひご来店ください。

ゲーメスト本誌

No.136（'95年1月30日2月15日合併号）	550円
付録：'95年ゲーメストカレンダー	
No.138（'95年3月15日号）	550円
付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!	
No.139（'95年3月30日号）	500円
No.140（'95年4月15日号）	500円
No.141（'95年4月30日号）	530円
No.142（'95年5月15日号）	500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号）	550円
付録：餓狼伝説3ガイドブック	
No.145（'95年6月30日号）	550円
付録：PERFECT II	
No.146（'95年7月15日号）	550円
付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線	
No.150（'95年8月30日9月15日合併号）	550円
付録：KOFポスター　ゲーセンMAP	
No.151（'95年9月30日号）	530円
No.152（'95年10月15日号）	550円
No.154（'95年10月30日号）	530円
とじ込み付録：ゲーム用語辞典	
No.155（'95年11月15日号）	500円
No.156（'95年11月30日号）	530円
No.157（'95年12月15日号）	500円
No.159（'95年12月30日号）	530円
No.162（'96年1月30日2月15日合併号）	550円
No.165（'96年3月15日号）	550円
No.166（'96年3月30日号）	530円
No.167（'96年4月15日号）	530円

ゲーメスト増刊

ストリートファイターIIダッシュ	1200円
付録：ストIIダッシュポスター	
スーパーストリートファイターII	1280円
付録：スーパーストII特大ポスター	
スーパーストリートファイターIIX	1280円
付録：スーパーストIIポスター	
ヴァンパイア	1380円
付録：ヴァンパイア スペシャルポスター	
No.161（'96年1月15日号増刊）	780円
サムライスピリッツ斬紅郎　奥義絵巻	
No.163（'96年2月15日号増刊）	540円
ゲーメストWORLD VOL.5	

ゲーメストムック

No.1　サウンドコンプリートストリートファイターIIX	3500円
付録：Macintosh対応CD-ROM	
No.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	
付録：巨大ポスター	1280円
No.3　豪血寺一族2	1680円
付録：スーパーアレンジCD	
No.4　真サムライスピリッツ完全版	1380円
付録：真サムライスピリッツポスター	
No.5　バーチャファイター2　Act.1	780円
No.6　ダライアス外伝	980円
No.7　スーパーリアル麻雀PV	1980円
No.8　鉄拳	980円
No.9　ギャラクシーファイト	980円
No.10　バーチャファイター2　Act.2	1380円
No.11　ヴァンパイア ハンター	1380円
付録：描き下ろしB2ポスター	
No.12　餓狼伝説3	1280円
付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター	
No.13　天外魔境真伝	1280円
付録：B2サイズポスター	
No.14　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル	780円
No.15　鉄拳2　Act．1	780円
No.16　ストリートファイターZERO	1380円
付録：B2描き下ろしイラストポスター	
No.17　カプコンイラストレーションズ	2000円
No.18　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル	1480円
No.19　バーチャファイター2　Act.3	980円
No.20　サイバーボッツ設定資料集	1800円
No.21　アーケーダー	880円
No.23　鉄拳2Act.2	1280円
No.25　闘神伝2	980円
No.26　ファイティングバイパーズ	980円
No.27　マーヴル・スーパー・ヒーローズ	1380円
No.30　ソウルエッジ	1200円
No.32　バーチャロン	2000円
付録　B2サイズポスター	
No.34　ダンジョンズ&ドラゴンズⓇシャドーオーバーミスタラ	1480円
No.35　ストリートファイターZERO2	1380円
付録　B2サイズポスター	
No.36　スーパーリアル麻雀PVI	1800円
付録　B2サイズポスター	
No.38　サイキックフォース	1800円
No.39　SNKイラストレーションズ	2000円
No.40　SNKコレクション設定原画集	1200円
No.41　野郎島　ゲームヒーローズコレクション	1280円
No.42　EXシリーズVol.8　サイバードールPERFECT GUIDE BOOK	980円
No.43　EXシリーズVol.9 Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX PERFECT GUIDE BOOK	980円
No.44　EXシリーズVol.10　ストリートファイターZERO2　PERFECT GUIDE BOOK	980円
No.45　SEGAPOLIS	500円
No.46　ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ROUND1　グラフィカル　マニュアル	780円
No.47　ギャルズアイランド　スイートメモリー	1280円
No.48　バーチャファイター3　Act.0.5	580円

※お求めは、書店か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

出張インフォメーション!!

一押し PUSH

ガンダム世代は感涙だ!!『GUNDAM SHOP』VOL.1

今なお衰えることない人気を誇る「機動戦士ガンダム」。ここでは、この作品とともにヒットを続けてきたプラモデル（いわゆる「ガンプラ」）の歴史が一目でわかる究極のパソコンソフトを紹介しよう。

このソフト「ガンダムショップVOL．1」は、バンダイがこれまでに発売したプラモデルのデータや、そこから発生した膨大な情報資料をクリックするだけで引き出せるデータベースソフトである。

さすがにデータベースをうたうだけあって、その収録内容はまさに驚異!!

プラモデルのデータ350点以上、放映されていた「TVアニメ」のハイライトシーンの一部、「プラモデルのTVCM」、バンダイ静岡工場の様子を収録した「プラモデルのできるまで」など、たくさんありすぎて書ききれないほどだ。

その上、オフィシャル未公開の極秘資料なども収録してあるので、ガンダム世代は見逃せないぞ。

データベースは使いにくいんだよなあ、なんて人も安心してくれ。画面構成は資料館をイメージしてあるので、操作に迷うことはないだろう。

気になる値段も3500円とお手頃価格でイイ感じ。全国のパソコンショップや、大型家電店、レコード店で発売中だ。必要なスペックなどは左の囲みにまとめておくぞ。

ちなみに、年内には85年以降のキャラクターモデル（ZからWまで）を収録したものも発売される予定なので、期待して待て!!



見える、見えるよララァ…といった感じの画面ですな。



このパッケージが、お店で君を待っているぞ。

Win：CPU486／33
MAC：CPU680LC40 MHz
解像度：640×480
色数：256色

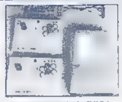
TAMAYA特選おすすめセット！
ウォーザードが新登場!!

ウォーザード スーパーベガセット


ウォーザード
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥292,000**

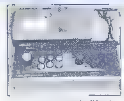
初回¥28,044	初回¥15,328	初回¥13,272
¥27,500×11回	¥15,000×23回	¥10,600×35回

ウォーザード シグマセット


ウォーザード
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥287,000**

初回¥27,884	初回¥16,058	初回¥13,692
¥27,000×11回	¥14,700×23回	¥10,400×35回

ウォーザード パナカスタムセット


ウォーザード
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥261,000**

初回¥24,852	初回¥13,874	初回¥10,976
¥24,600×11回	¥13,400×23回	¥ 9,500×35回

ウォーザード ボードマスターセット


ウォーザード
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥277,000**

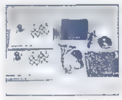
初回¥26,464	初回¥15,218	初回¥11,032
¥26,100×11回	¥14,200×23回	¥10,100×35回

サムスピ天草降臨 スーパーベガセット


サムスピ天草降臨
マザーボード
スーパーベガ21
特製ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥235,000**

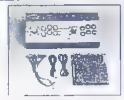
初回¥22,920	初回¥13,390	初回¥11,760
¥22,100×11回	¥12,000×23回	¥ 8,500×35回

サムスピ天草降臨 シグマセット


サムスピ天草降臨
マザーボード
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード

通販特価(送料・税込) **¥230,000**

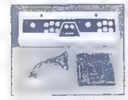
初回¥22,760	初回¥12,420	初回¥ 8,68
¥21,600×11回	¥11,800×23回	¥ 8,400×35回

サムスピ天草降臨 パナカスタムセット


サムスピ天草降臨
マザーボード
パナカスタム
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥205,000**

初回¥19,760	初回¥11,410	初回¥ 7,140
¥19,300×11回	¥10,500×23回	¥ 6,000×35回

サムスピ天草降臨 ボードマスターセット


サムスピ天草降臨
マザーボード
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥220,000**

初回¥21,340	初回¥11,580	初回¥ 9,520
¥20,700×11回	¥11,300×23回	¥ 6,700×35回

X-MENvs~+ストZERO2 スーパーベガセット


X-MENvs~+ストZERO2
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥228,000**

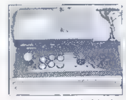
初回¥21,596	初回¥12,252	初回¥ 9,548
¥21,500×11回	¥11,700×23回	¥ 8,300×35回

X-MENvs~+ストZERO2 シグマセット


X-MENvs~+ストZERO2
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥223,000**

初回¥21,436	初回¥12,982	初回¥ 9,968
¥21,000×11回	¥11,400×23回	¥ 8,100×35回

X-MENvs~+ストZERO2 パナカスタムセット


X-MENvs~+ストZERO2
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥197,000**

初回¥19,504	初回¥10,798	初回¥ 7,252
¥18,500×11回	¥10,100×23回	¥ 7,200×35回

X-MENvs~+ストZERO2 ボードマスターセット


X-MENvs~+ストZERO2
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥213,000**

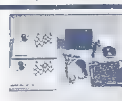
初回¥21,116	初回¥12,142	初回¥10,808
¥20,000×11回	¥10,900×23回	¥ 7,700×35回

キングオブファイターズ'96(中古) スーパーベガセット


キングオブファイターズ'95(中古)
マザーボード(新品)
スーパーベガ21
特製ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥186,000**

初回¥18,052	初回¥11,024	初回¥10,276
¥17,500×11回	¥ 9,500×23回	¥ 6,700×35回

キングオブファイターズ'96(中古) シグマセット


キングオブファイターズ'95(中古)
マザーボード(新品)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード

通販特価(送料・税込) **¥181,000**

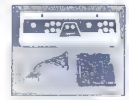
初回¥17,892	初回¥ 9,454	初回¥ 7,196
¥16,900×11回	¥ 9,300×23回	¥ 6,600×35回

キングオブファイターズ'96(中古) パナカスタムセット


キングオブファイターズ'95(中古)
マザーボード(新品)
パナカスタム
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥155,000**

初回¥14,860	初回¥ 9,570	初回¥7,980
¥14,600×11回	¥ 7,900×23回	¥ 5,600×35回

キングオブファイターズ'96(中古) ボードマスターセット


キングオブファイターズ'95(中古)
マザーボード(新品)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥171,000**

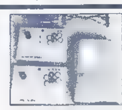
初回¥16,472	初回¥10,914	初回¥ 8,036
¥16,100×11回	¥ 8,700×23回	¥ 6,200×35回

ストZERO2(中古) スーパーベガセット


ストZERO2(中古)
スーパーベガ21(新品)
アンプ付ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥114,000**

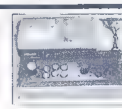
初回¥11,348	初回¥ 7,276	初回¥ 6,524
¥10,700×11回	¥ 5,800×23回	¥ 4,100×35回

ストZERO2(中古) シグマセット


ストZERO2(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、アンプ付ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥110,000**

初回¥11,220	初回¥10,300	初回¥ 4,760
¥21,900×11回	¥ 6,940×23回	¥ 4,000×35回

ストZERO2(中古) パナカスタムセット


ストZERO2(中古)
パナカスタム
アンプ付ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥ 84,000**

初回¥ 8,188	初回¥ 4,756	初回¥ 5,544
¥ 7,900×11回	¥ 4,300×23回	¥ 3,000×35回

ストZERO2(中古) ボードマスターセット


ストZERO2(中古)
ボードマスター
アンプ付ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥100,000**

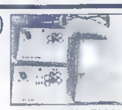
初回¥ 9,800	初回¥ 6,100	初回¥ 5,600
¥ 9,400×11回	¥ 5,100×23回	¥ 3,600×35回

X-MEN vs ストリートファイター(中古) スーパーベガセット


X-MEN vs ストリートファイター(中古)
スーパーベガ21
アンプ付ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥215,000**

初回¥20,200	初回¥12,310	初回¥ 9,940
¥21,500×11回	¥11,700×23回	¥ 8,300×35回

X-MEN vs ストリートファイター(中古) シグマセット


X-MEN vs ストリートファイター(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
アンプ付ハーネス、ASコード

通販特価(送料・税込) **¥210,000**

初回¥19,600	初回¥12,200	初回¥ 7,300
¥21,436×11回	¥11,400×23回	¥ 8,100×35回

X-MEN vs ストリートファイター(中古) パナカスタムセット


X-MEN vs ストリートファイター(中古)
パナカスタム
アンプ付ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥185,000**

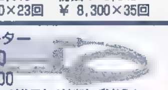
初回¥18,020	初回¥ 9,790	初回¥ 8,960
¥17,400×11回	¥ 9,500×23回	¥ 6,700×35回

X-MEN vs ストリートファイター(中古) ボードマスターセット


X-MEN vs ストリートファイター(中古)
ボードマスター
アンプ付ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥200,000**

初回¥19,600	初回¥12,200	初回¥ 7,700
¥18,800×11回	¥10,200×23回	¥ 7,300×35回

アップスキャンコンバーター XRGB-1 ¥26,800


ディスプル ¥19,800
通販特価 ¥18,800（代引、送料、税込）
大画面モニターが使えるようになりました。
通販特価（代引、送料・税込） ¥26,000
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応）。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

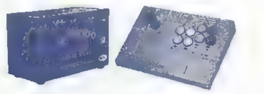
RAS-HD ¥14,500
(PS、SSアダプター付)


MSX用アダプター ¥2,500
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000

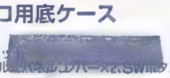
SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PO-TV45X・35X FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

SUPER VEGA 21 特価


サターン用コード ¥8,000
プレイステーション用コード ¥8,000

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ（メス×2） 特価


サターン用コード ¥4,000 メガドライブ用コード ¥2,000
スーファミ用コード ¥4,000 PCエンジン用コード ¥2,000
プレイステーション用コード ¥4,000

アストロ用底ケース ¥7,500


お買い得セッ ¥13,000
(2L16Bアル ン×18個付)

- アストロ2L6Bパネル ¥5,000
- アストロ2L12Bパネルセイブミ製 ¥13,500
- バーチャファイターパネル ¥15,000
- バーチャロンパネル(純正) ¥65,000

21P用4chセレクター ¥5,000


21P接続コード ¥4,000

ボードマスター 特価


サターンコード ¥4,000

KIC PANACUSTOM 特価


RGBケーブル21P、15P 各¥3,000 SF用コード ¥8,000
ストII対応JAMMAハーネス ¥3,000 麻雀ハーネス ¥3,000

超お買い得なメンバーズカード会員大募集!!!
・①入会金、会費は全て無料。②お買い上げ金額の5%をポイントとして還元。
③ローンの申し込みがサインと捺印だけでOK！④キャッシング機能が付いているので、いつでも現金が引き出せます。
※他にもたくさんの特典が付いています。詳しくはTEL又は店頭にてお問い合わせください。

お得なTAMAYA通信販売
- ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
- ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
- 分割払いが利用できます。
- 大型筐体の販売を行っています。
- 電話での相談、説明。
- ハード、ソフトの買い取り。
- 特殊ハーネス等の製作を行っています。
- FAXで24時間注文・相談受け付けています。

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

ヘクシオン	3,000
特殊部隊ジャッカル	8,000
イーアルカンフー	14,000
ジャイラス	13,000
メガゾーン	7,000
ハイパーオリンピック	10,000
ハイパーオリンピック'84	10,000
タイムパイロット	15,000
タイムパイロット'84	18,000
ハイパースポーツスペシャル	10,000
データイースト	
アベンジャーズインギャラクティックストーム	20,000
ウルフファング	24,000
グレートラグタイムショー	35,000
トリオザパンチ	32,000
キャプテンアメリカ	14,000
マジカルドロップ	5,000
ブラッディーウルフ	15,000
コブラコマンド	4,000
迷宮ハンターG	10,000
ファンキージェット	6,000
ワンダープラネット	12,000
臥竜列伝	10,000
ミステリアスストーンズ	20,000
シークレットエージェント（海外）	3,000
対戦空手道（海外）	8,000
空手道	4,000
シュートアウト	1,000
スタジアムヒーロー	2,000
プロサッカー	2,000
ジェネシス	5,000
リバレーション	5,000
アイレム	
エックスマルチプライ	18,000
フック	18,000
ボンバーマンワールド	28,000
ぐっすんおよよ	6,000
R-TYPE	16,000
ドラゴンブリード	6,000
覇沙夢	3,000
四川省	3,000
ビジランテ	2,000
スパルタンX	7,000
スペランカー	25,000
ロードランナーⅣ	25,000
テクモ	
デッドオアアライブ	新発売
デッドオアアライブ（ロムキット）	新発売
ギャロップレーサー	特価
闘姫伝承	55,000
でろーんでろでろ	25,000
テクモVゴールサッカー	3,000
ワールドカップ'94	2,000
シルクワーム	5,000

S.T.G	5,000
クイズ学園パラダイス	2,000
リムロッキングバスケットボール	500
タンクバスターズ	2,000
ティードオフ	2,000
スイマー	20,000
SNK	
サイコソルジャー	100,000
アテナ	28,000
怒号層圏（海外）	25,000
SAR	3,000
TANK	15,000
バトルフィールド	4,000
ASO	14,000
サスケVSコマンダー	38,000
ゴールドメダリスト	1,000
名人戦	4,000
ギャングウォーズ	3,000
東亜プラン	
オーマイガー	3,000
達人王	15,000
ヴィマナ	10,000
ビデオシステム	
スーパーバレーボール	1,000
F1グランプリ	1,000
F1グランプリⅡ	1,000
カネコ	
ギャルズパニック3	特価
ギャルズパニック2	18,000
ギャルズパニック2スペシャルエディション	18,000
ギャルズパニック	5,000
アルファックZ	5,000
DJボーイ	8,000
テクノスジャパン	
出世大相撲	8,000
ブロックアウト	1,000
ザインドスリーナ	6,000
レッスルフェスト	1,000
V.BALL	1,000
スクランブルエッグ	7,000
ジャレコ	
シティコネクション	35,000
銀河任侠伝	28,000
ぶたさん	32,000
ロードオブキング	2,000
NEO・GEO業務用	
MV-1FA	特価
MV-1FZ	特価
MV-1	特価
サムスピ天草降臨	特価
風雲スーパータッグバトル	特価
ステークスウィナー2	特価
ザ・キングオブファイターズ'96	特価
ニンジャマスターズ	10,000

神凰拳	7,000
龍虎の拳外伝	5,000
メタルスラッグ	15,000
マジカルドロップ2	38,000
リアルバウト餓狼伝説	特価
サムスピ斬紅郎無双剣	5,000
ステークスウィナー	10,000
ビッグトーナメントゴルフ	15,000
得点王3	4,000
将棋の達人	特価
パルスター	8,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
ザ・キングオブファイターズ'95	特価
天外魔境真伝	8,000
ワールドヒーローズパーフェクト	5,000
風雲黙示録	3,000
餓狼伝説3	2,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	10,000
クイズキングオブファイターズ	3,000
ギャラクシーファイト	3,000
パニックボンバー	3,000
パズルボブル	8,000
ファイトフィーバー	15,000
オペレーションラグナロク	8,000
パワースパイクⅡ	2,000
痛快GAN GAN行進曲	3,000
真サムライスピリッツ	2,000
ザ・キングオブファイターズ'94	4,000
ソニックウイングス2	7,000
ぐるりん	2,000
雀神伝説	8,000
トップハンター	5,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
得点王2	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
フライングパワーディスク	5,000
ミラクルアドベンチャー	4,000
サムライスピリッツ	2,000
ビューポイント	8,000
ラストリゾート	5,000
ASOⅡ	5,000
ラギ	5,000
その他ほとんど在庫有り	
その他	
疾風魔法大作戦	10,000
ブラックハート	10,000
スーパー上海	5,000
ヒーテッドバレル	12,000
豪血寺一族	6,000
スーパーパン	4,000
ポンピングワールド	4,000
上海	3,000
上海Ⅱ	30,000

今月は買取り強化月間 どこよりも高く買取ります。

ブレイジングトルネード	5,000
グランドストライカー	2,000
ネクストスペース	2,000
ぽいっと	2,000
スーパーイーグルショット	2,000
連珠貴族	3,000
五月陣戦	3,000
おいしいパズルはいりませんか？	2,000
アテナのハテナ？	1,000
いっき	8,000
ポンポコ	28,000
イスパイアル	10,000
リバーパトロール	65,000
プログレス	8,000
エアーウルフ	14,000
ホールランド	70,000
バトルシャーク	12,000
ザ・ディープ	6,000
ミスタークーガー	23,000
カンガルー	25,000
アグレス	3,000
将棋	8,000
Mr.Doワイルドライド	18,000
ドンキーコング3	65,000
麻雀	
雀々しましょ	特価
E雀ハイスクール	特価
プリティーセーラー18禁	18,000
同級生スペシャル	15,000
スーパーリアル麻雀PⅥ	特価
ミラージュ	5,000
スーチーパイスペシャル	6,000
スケ番雀士竜子	15,000
セーラーウォーズ	8,000
ミス麻雀コンテスト	2,000
まーじゃん競馬王	2,000
テレフォン麻雀	2,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ジャンジャンバリバリ	2,000
熱血グランプリギャル	2,000
麻雀サーキットの女豹	2,000
ギャルの開花	2,000
ギャルの告白	2,000
マージャン恋のマジックポーション	2,000
その他多数在庫有り	

花札	
スーパーリアル花札恋こいしましょ	20,000
華弥生	4,000
華折鶴	4,000
スーパー華パラダイス	3,000
下取りコーナー	
X-MEN vsストリートファイター	相談
クイズなないろドリームス	相談
ストリートファイターZERO2アルファー	相談
マーヴルスーパーヒーローズ	相談
サイバーボッツ	相談
ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
エイリアンVSプレデター	相談
トライゴン	12,000
バトルガレッガ	30,000
アーガス	相談
サイオン	相談
ザビガ	相談
サイバーSTERRA	相談
ヴァーテクサー	相談
ちゃっくんぽっぷ	相談
パーフェクトソルジャー	10,000
バルトリック	22,000
平安京エイリアン	相談
ニューヨークニューヨーク	160,000
ブラックパンサー	相談
トランキライザーガン	220,000

CPSⅡボード 高額買取り中!!

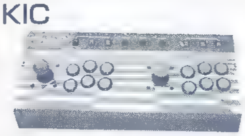


シグマ電子



AV-5000 ¥26,000

KIC



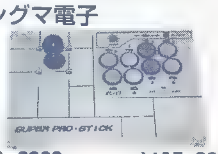
パナカスタムロング ¥34,000

ハッピー商会



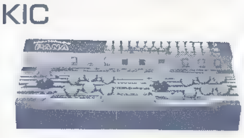
SUPER VEGA21 ¥特価

シグマ電子



Σ-8000 ¥15,800

KIC

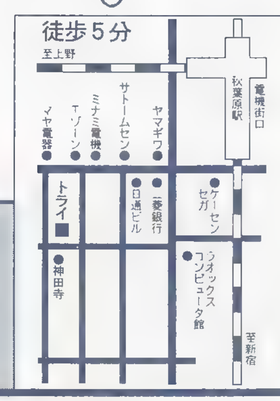


パナツインロング ¥38,000

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可 ¥7,000



株式会社 **トライ**

住所 〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時～8時 日曜・祭日は10時～6時半 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

筐体・基板・各種パーツ オール激安！

在庫2,000以上

リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！

在庫リストのFAXサービスあります。お電話頂けば,お送りいたします。※表示価格は全て税別です

SNK 数に限りあり



キャンディー18 ￥35,000～

タイトー 数に限りあり



カナリー25 ￥50,000

セガ 数に限りあり



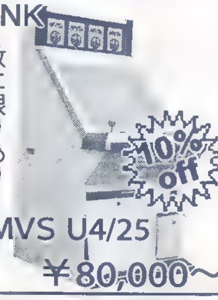
エアロシティ ￥60,000～

セガ 数に限りあり



アストロシティ ￥120,000～

SNK 数に限りあり



MVS U4/25 ￥80,000～

買取もガンガンやっています！

テレビゲーム筐体続々入荷！

レイストーム	78,000
レイフォース	42,000
レゾン	3,000
ワードナの森	10,000
奇々怪界	35,000
究極タイガー	8,000
忍者君 魔城の冒険	10,000

テクモ

Vゴールサッカー	6,000
がんばれギンくん	15,000
サンダードラゴン	6,000
スーパーピンボールアクション	3,000
ストライクガンナー	5,000
テクモワールドカップ'９０	3,000
テクモワールドカップ'９４	5,000
でろ～んでろでろ	20,000
ファイナルスターフォース	12,000
リムロッキンバスケットボール	3,000
闘姫伝承	58,000
雷牙	10,000

ナムコ

F／A	12,000
KLAX	2,000
アウトフォクシーズ	38,000
エメラルディア	3,000
ギャラガ（C）	5,000
ギャラクシアン（C）	10,000
グレートスラッカーズ'９４	5,000
コズモギャングザパズル	5,000
コズモギャングザビデオ	10,000
スプラッターハウス	23,000
ゼビウス	35,000
ゼビウス 3D/G	68,000
ソウルエッジ Ver.2	55,000
タンクフォース	8,000
ダンシングアイ	88,000
ティンクルピット	6,000
トイポップ	58,000
ドラゴンスピリット	48,000
ドラゴンバスター	48,000
ナムコクラシックコレクションVol.1	30,000
ナムコクラシックコレクションVol.2	40,000
ニューマンアスレチック	12,000
ネビュラスレイ	15,000
パックマン（C）	12,000
パラデューク	38,000
プライムゴールEX	28,000
マッハブレーカーズ	18,000
マッピー	45,000
リブルラブル	68,000
ワールドコート	15,000
ワールドスタジアム'９３	6,000
ワールドスタジアム'９３激闘版	8,000
ワールドスタジアム'９５	18,000
ワルキューレの伝説	60,000
鉄拳2 Ver. β	98,000
妖怪道中記	18,000

バンプレスト

SDガンダム サイコサラマンダー	3,000
SDガンダム ネオバトリング	4,000
アクウギャレット	38,000
ウルトラマン倶楽部	5,000
ゴジラ	8,000
スーパースラムス	15,000
ドラゴンボールZ	12,000
ドラゴンボールZ 2スーパーバトル	15,000
マクロス	8,000
マクロス2	10,000
マジンガーZ	20,000
機動戦士ガンダム	3,000
銃弾嵐	28,000
美少女戦士セーラームーン	35,000

ビデオシステム

F－1グランプリ	2,000
F－1グランプリⅡ	2,000
スーパーバレーボール'９１	3,000
スーパーフォーミュラ	3,000
ソニックウイングス	8,000
ハットリス	3,000
ラビオレプス	8,000

東亜プラン

V．ファイブ	12,000
お天気パラダイス	15,000
タツジン	5,000
テキパキ	15,000
ドギューン	10,000
バツグン	32,000
フーピー	4,000
達人王	15,000

ネオジオ

ギャラクシーファイト	4,000
キングオブファイターズ'９４	3,000
キングオブファイターズ'９５	12,000
キングオブファイターズ'９６	35,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	6,000
ステークスウィナー	18,000
ステークスウィナー2	38,000
ソニックウイングス2	15,000
ソニックウイングス3	25,000
パズルボブル	18,000
パルスター	12,000
パワースパイクス2	5,000
ビッグトーナメントゴルフ	10,000
フライングパワーディスク	5,000
マジカルドロップ2	18,000
ラストリゾート	5,000
リアルバウト餓狼伝説	12,000
ワールドヒーローズパーフェクト	5,000
作戦名ラグナロク	6,000
将棋の達人	10,000
神凰拳	15,000
痛快ガンガン行進曲	5,000
天外魔境真伝	6,000
得点王3	10,000
忍者マスターズ	23,000
風雲黙示録	6,000
龍虎の拳外伝	5,000

※その他の在庫多数有ります。
◎電話にてお問い合わせ下さい。

クイズ

カプコンワールド2	5,000
クイズ&ドラゴンズ	5,000
クイズ世界はSHOW BY ショーバイ	4,000
クイズ殿様の野望2	5,000
子育てクイズマイエンジェル	98,000
熱答クイズチャンピオン	5,000
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
能力向上委員会	5,000

マージャン

スーチーパイスペシャル	12,000
スーパーマル禁版	13,000
スーパーリアル花札	23,000
スーパーリアル麻雀P-II	5,000
スーパーリアル麻雀P-III	10,000
スーパーリアル麻雀P-IV	12,000
スーパーリアル麻雀P-V	18,000
スーパーリアル麻雀P-Ⅵ	23,000
セーラーウォーズ	15,000
ファイナルロマンス	12,000
ファイナルロマンス2	18,000
ファイナルロマンスR	58,000
プリティーセーラー１８禁	18,000
卒業証書	18,000
着せかえ麻雀	40,000
同級生スペシャル	23,000
麻雀ハイパーリアクション	18,000
麻雀レモンエンジェル	15,000
麻雀極	15,000
麻雀同級生	18,000

その他

PANG3	20,000
STRAHL	15,000
XXミッション	5,000
アースジョーカー	5,000
アクロバットミッション	5,000
アテナのハテナ	5,000
おいしいパズルはいりませんか	3,000
オセロダービー	15,000
ガンバード	18,000
ギャルズパニック	8,000
ギャルズパニックⅡ	10,000
ギャルズパニックⅢ	38,000
グランドクロス	6,000
グレート１０００マイルラリー	10,000
コンバットライブス	2,000
スーパーオセロ	3,000
スーパー上海	12,000
スカルファング	42,000
ススメマイルスマイル	23,000
ストライカーズ１９４５	68,000
ダイエットGOGO	5,000
タスクフォースハリアー	5,000
ダブルウイング	8,000
ダブルドラゴン	15,000
ダブルドラゴン3	8,000
だるま道場	5,000
ダンガー	5,000
チャイナタウン	15,000
テラフォース	8,000
ドリフトアウト'９４	15,000
ドンデンラバー	38,000
ハチャメチャファイター	10,000
バトルガレッガ	45,000
へべれけのぽぷーん	4,000
ボンピングワールド	18,000
マジカルエラーを探せ	4,000
マジカルドロップ	12,000
ムーンクレスタ（C）	8,000
もうじゃ	28,000
ランバート	8,000
レッスルフェスト	3,000
ローラーゲームズ	3,000
ワールドラリー	5,000
究極のオセロ	5,000
五月陣戦	8,000
五月陣戦2	15,000
鮫・鮫・鮫	8,000
疾風魔法大作戦	18,000
上海	5,000
上海 Ⅱ	20,000
上海 Ⅲ	10,000
戦国エース	15,000
戦国ブレード	68,000
大江戸ファイト	18,000
大牌砦	18,000
熱血高校ドッチボール	12,000
牌砦	4,000
牌砦Ⅱ	5,000
牌砦Ⅱ 仇討外伝	6,000
爆裂クラッシュレース	18,000
飛翔鮫	8,000
琉球	5,000
連珠貴族	12,000

マザーボード

CPS－Ⅱ マザーボード	15,000
F－3 マザーボード	45,000
MV-1 FZ ハードキット	23,000
ST-V マザーボード	48,000
メガシステム マザーボード	40,000

お支払い方法

- お支払は現金振込または現金書留でお願いします。(宅急便の代引も可能)
- 入金確認後、即日発送致します。
  ※各種クレジットも取扱っております
- 金額は、すべて消費税別です。

振込先：あさひ銀行 浜松支店
普通1051829（株）エパトン

注意事項

- お申し込み日より７日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- 上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので、お問合せ下さい。
- 価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- 基板、パーツ送料はお客様御負担です。
- 大型機、送料は相談に応じます。
- 商品発送後のキャンセル、返品はできません。
- 18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。

めざせハイスコア!!

10月20日現在

対戦格ゲームのブームではあるが、ハイスコア争いではそれほどでもないようだ。逆にシューティングのほうが盛り上がっているみたい。

ギャレッソ津田沼店 ☆＝9（36）

千葉県船橋市前原西12−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,883,800	TENPULA−PSM	ALL 片桐彩子 MAX 20連鎖
2	バトルガレッガ	14,716,000	KMT	ALL ミヤモト
3	バトルガレッガ	12,894,820	ZFC−FCM（初クリア）	ALL ガイン
4	セガラリーチャンピオンシップ（中級）	2′26″40	ぎるはま(爆)隊長	ランチャ完走 2周目1′12″52
5	セガラリーチャンピオンシップ（上級）	2′11″33	KA. たかはし	ランチャ完走
6				
7				
8				
9				
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆＝1（159）

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3（カゲ）	2′49″53	プー	ALL
2	バーチャファイター3（ジャッキー）	2′53″43	プー	ALL
3	バーチャファイター3（タカアラシ）	3′06″54	プー	ALL
4	X−MENvsストリートファイター	1,102,800	プー	ALL
5	ストリートファイターZERO2アルファ（ゴウキ）	2,023,000	プー	ALL サバイバルモード
6				
7				
8				
9				
10				

トミームナコ ☆＝1（14）

群馬県高崎市本町3−69 ☎(0273)25−2906

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	X−MENvsストリートファイター	2,159,100	SnRun−y	ALL (連)(必) セイバー&春麗
2	バーチャファイター3（カゲ）	1′57″62	SnRun−y	ALL
★	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	14,748,220	ATF−KEN	ALL (連)
★	バトルガレッガ（チッタ）	13,686,000	ECM−FISCHER	ALL (連)
★	バトルガレッガ（ボーンナム）	15,127,940	ECM−SSI−S. I	ALL (連)
★	鉄拳2 Ver. B（JACK−2）	56″50	SnABN−ゴリ中嶋	ALL (連)(必) (予)40″31
7	19XX（震電）	16,293,700	SnNEG−鴨葱	ALL (連) 残＝2
8	19XX（ライトニング）	16,602,300	SnRun−y	ALL (連) 残＝5
9	19XX（モスキート）	18,544,400	ECM SSI−S. I	ALL (連) 残＝5
10	魔法大作戦（チッタ）	3,426,620	ECM−SSI−S. I	ALL (連)

ゲームプラザヴィクトリア ☆＝1（47）

北海道札幌市南区澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（RG−1）	9,848,050	クリアできない人 GSS−MLD−ATS	7面
2	レイストーム（RG−2）	18,590,450	T³−バッファロー吾郎	ALL
3	バトルガレッガ（チッタ）	9,907,290	T³−ウシャ？	7面中ボス
4	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	13,499,270	T³−吉村 聡	ALL
5	ステークスウィナー2	13億8790万円	たつる	ALL フローフルレディ
6	蒼穹紅蓮隊（良太）	13,427,780	KRL−バイキン	6面
7	鉄拳2 Ver. B（ポール）	1′16″25	KRL−バイキン	ALL
8	ザキングオブファイターズ'96	935,000	TTC	ALL テリー、クラーク、鎮
9	セクシーパロディウス（こいつ）	6,102,900	T3 吉村 聡へ(ボ)	ALL オート
10	バブルメモリーズ	22,392,300	KRL−バイキン	ALL 80面

GAME in DAIEI ☆＝9（33）

千葉県市川市南八幡4−1−7駅南ビルB1 ☎(0473)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	蒼穹紅蓮隊（一号機、屠竜）	30,002,715	NLB−ALT−(た)	ALL B×15
☆	ステークスウィナー2（ブルーエンジェル）	31億6690万円	とよんぐ	ALL
3	ステークスウィナー2（オープンハート）	30億3390万円	KKN−鈴将	ALL
4	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	721,200	B・K	8月 94%
5	対戦とっかえだま（ノンwithクリスタルマイト）	841,300	D's−TAK	第6戦
6	ギャロップレーサー（サクラバクシンオー）	7′53″55	D's−TAK	ALL トリームカップ [illegible]
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝2（17）

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルファイターⅡX	339,700	ウルトラ穴ウメッス RKZ	1cALL ダン
2	レイストーム	9,638,300	KNM	STAGE5 R−GRAY2
3	ダンシングアイ	1,249,850	クリア出来ないよ♡ KSM(恵)	1c R13
4	サイキックフォース	8′09″10	銀の黄昏錬金術会 かかりましたねSPT	1c ALL ウォン
5	フロップサイクル	6,780	伝説の穴ウメ王RKZ	PAクリフロック 残43
6	ブロッフサイクル	11,685	UWM	1c ALL
7	ストリートファイターZERO2アルファ	2,731,300	KTS−AIBA	1c ALL P×11 ケンサバイバルモード
8	ストリートファイターZERO2アルファ	1,526,300	穴ウメ屋UWN	1c ALL P×7 殺意のリュウ
9				
10				

プレイシティ24 ☆＝55（113）

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター（ビルシュタイン）(同)	1′59″23	あごう	ALL ハーフ1分1秒
2	スターグラディエイター（リムガル）	2′00″13	あごう	ALL
3	スターグラディエイター（ゲレルト）	2′38″30	BELLDANDY	ALL ハーフ1分13秒
4	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	10,909,800	強化人間	6面
5	蒼穹紅蓮隊（紫電）	10,789,640	強化人間	5面
6	蒼穹紅蓮隊（鵜牙）	13,175,530	L'fet−K. M	5面
7	X−MENvs.ストリートファイター（ウルヴァリン&リュウ）(連)	2,321,500	花山 薫	ALL
8	レイストーム（RG−1）	8,137,750	GSS−MLD−ATS	7面ボス
9	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	194,900	家でサクラ大戦を遊ぶ スコアラー失格君	6月
10	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	11,166,870	BELLDANDY 穴ウメ君	5面

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝10（24）

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(04709)3−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	X−MENvsストリートファイター	2,385,600	HARD−M. M	ALL (連)(必) ストーム+サイクロプス
2	蒼穹紅蓮隊（7号機）	13,535,562	MGN−NAD	ALL B×2
3	蒼穹紅蓮隊（3号機）	15,866,230	AB'	ALL
4	戦国ブレード（こより）	1,546,400	ASS−ニッシー西	2−5
5	19XX（ライトニング）	15,313,200	HARD TORA	1cALL ALL(S) 100%×5
6				
7				
8				
9				
10				

今市ゲームセンター ☆＝0（14）

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	X−MENvsストリートファイター	1,447,900	GTP−NTM	ALL リュウ&チュンリー
2	蒼穹紅蓮隊	9,645,850	COA	屠竜 1−6 (連)付き
3	蒼穹紅蓮隊	7,895,030	GTP−NTM	紫電 1−5 (連)付き
4	蒼穹紅蓮隊	8,671,720	COA	鵜牙 1−5 (連)付き
5	バトルガレッガ	7,955,710	GTP NTM	ガイン R＝6
6	バトルガレッガ	7,947,020	GTP−NTM	ゴールデン R＝6
7	バトルガレッガ	6,117,920	AYK−HAK(た)	ボーンナム R＝6
8	バトルガレッガ	8,479,550	AYK−HAK	ミヤモト R＝7
9	レイストーム	7,947,020	GTP−NTM	R−GRAY2 R＝6
10	レイストーム	5,950,900	COA−ダメ夫	R−GRAY1 R＝6

ゲームセンタードリーム ☆＝1（36）

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊（鵜牙）	15,808,640	FEA−TND	ALL 連付
2	レイストーム（ 号機）	11,956,650	ハイテクセカ吉武	ALL
★	ストライカーズ1945（スピットファイア）	2,144,100	Trfx−MSA	ALL 連付 1周114万
★	ガンバード（アッシュ）	2,137,300	戦国人	ALL 連付 1周113万
5	神凰拳（ゴクウ）	1,347,700	あぶそっぷべ／ ATFI	ALL SP×18
6	ストリートファイターZERO2アルファ（リュウ）	2,174,600	しん太	ALL サバイバルモード
7				
8				
9				
10				

ゲーム ソニックビーム ☆＝0（1）

千葉県松戸市松戸1172−1 ☎(0473)60−2008

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	14,374,460	MOL−CKDF フルエンモ	ALL ゴールデンハット
2	蒼穹紅蓮隊	22,302,799	CKDF＝D−K（クリアできず）	爆機まで、屠竜使用
3	マジカルドロップ2（ストーリーモード）	4,311,922	2面135万人(甘) Z. R star	ストレングス使用 ALL 連なし
4	スーパーパズルファイターⅡX	542,020	放良してました♡(笑) SPD−水無月愛理	豪鬼使用 ALL 姫乱入あり
5	ぷよぷよ通	738,577	えすぴーでぃーの人(S)	B・639 クリアしただけ…
6	ファイターズインパクト	6′16″93	TMJ−ねこ丸	コキヲ 1c ALL
7	スターグラディエイター	4′11″44	BEE	ゼルキン 1c ALL
8	アクアジェット（スタンダードコース）	1′44″48	暴走アルバイト0	ALL
9	セガラリーチャンピオンシップ	2′50″066	BES	AMC−メルセデス AT
10	ブロップサイクル（上級）	19,910	拝名−A・A−IRI	W−I−C ALLバ

コスモランド ☆＝0（5）

茨城県鹿嶋市宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	12,538,090	KSG (た)	ALL
2	バトルガレッガ（ガイン）	11,048,570	EASY	ALL
3	バトルガレッガ（ミヤモト）	10,785,110	EASY	ALL
4	バトルガレッガ（ボーンナム）	7,388,440	EASY	ALL ※エディット
5	バトルガレッガ（チッタ）	6,890,660	EASY	ALL ※エディット
6	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	14,535,750	EASY	ALL
7	X−MENvsストリートファイター	2,453,700	EASY	ALL リュウ&ゴウキ
8	レイストーム（R−GRAY1）	7,913,000	EASY	ラスボス
9	ザキングオブファイターズ'96（テリー・アテナ・マチュア）	879,500	霜月 隆	ALL
10	ストリートファイターZERO2アルファ	2,975,300	霜月 隆	ALL さくら P×10

モンテカルロ ☆＝0（22）

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワインディングヒート（上級、T.A）	2′41″943	I・C・B・M	シルビア（ノーマル）
2	レイストーム（RG 2）	18,289,550	も？？？	1c ALL 5機設定 残×3
3	ステークスウィナー2（マースクェイク）	30億9690万円	魔B党−MIE	1c ALL 17戦全勝
4	ステークスウィナー2（スーパーモデル牝）	28億3590万円	魔B党 MIE	1c ALL 17戦全勝
5	ステークスウィナー2（ダンスステップ）	26億2040万円	魔B党−MIE	1c ALL 17戦16勝
6	ザキングオブファイターズ'96	947,800	魔B党−おしょうの友達y	1c ALL
7	フライングパワーディスク（スティーブ＝ミラー）	190,405	FAG ヌキが遅いわ!!	ファイナルラウンド ボーリング300P
8				
9				
10				

君こそゲーメスト！

その1

1回目集計	X-MENvs ストリートファイター		3,122,200 (リュウ、春麗使用)	T.Clue-ISD 10月20日スタート	扇ヶ丘レジャーセンター (石川)
	バーチャファイター3		1′30″09 (ラウ使用)	写真くれ!!NGS㋢	個人申請ゲームタウン (福島)
	ダンシングアイ		4,237,550	ZKB-RIT 8段	プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)
	ステークスウイナー2		31億6690万円	全国8店の皆様	
	対戦とっかえだま		1,737,000 (ドップリ博士使用)	NGP-ANP やっとだよ…	西銀座ゲームプラザ (山梨)
	風雲 スーパータッグバトル		646,150 (ゴズウ、チュン使用)	MIZ神-ZZ㋕	タウンスポットプレイランド (大阪)
	ギャロップレーサー		7′43″15 (短距離馬)	DCC-AGAS-KACⓅ	オレンジペコ (愛知)
	サイドバイサイド	初級	2′06″73	SNQ	個人申請ゲームファミー (千葉)
		中級	2′25″90	DEQ	個人申請ゲームファミー (千葉)
		上級	2′53″50	ANY	個人申請ゲームファミー (千葉)
		超上級	2′37″46	STG-MIC㊍	個人申請タイトーイン戸塚西口 (神奈川)
		弩級	3′20″70	AAA (トリプルエー)	個人申請プレイランドフェニックス (鹿児島)
	ファイターズインパクト		2′53″36 (ホーネット使用)	WILLARD	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	アクアジェット		1′42″86 (初級)	GKK-LIE㊝	プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)
	バンバンボール		11,463,140	モンゴルはいご	モンキーハウス本館 (福岡)
2回目集計	蒼穹紅蓮隊	屠竜	30,002,715	NLB-ALT-㋟	GAME in DAIEI (千葉)
		紫電	31,634,162	YGA-IBA	ジョイフルランド下井草&江古田 (東京)
		鵬牙	23,058,286	テレビとチョコレート発刊記念 はむはむ	個人申請ゲームストリートJOY (東京)
	ワインディングヒート	初級	1′43″810	EGC-㊁MKZ	荏原ゲームコーナー (東京)
		上級	2′34″737	O-YAG	
3回目集計	レイストーム	R-GRAY2 (16ロックオン)	24,147,350	聖馬伝説は日テレちゃん(手からビーム)	TILT神保町店 (東京)
		R-GRAY1 (8ロックオン)	15,395,250	PTY-FUS	タイトーイン町田店&YOU² (東京)
	ザ キングオブファイターズ'96		1,124,900	アップルーがいきち	タイトーイン町田店&YOU² (東京)
	ロックマン2		1,320,100	またまたバグやで 咆哮野郎まJU	アミューズメントスペースフジ (大阪)
	ロジックプロ		74,042	ロジプーデータの人	扇ヶ丘レジャーセンター (石川)
	ねらってチュー		580,170	DAB.S	プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)
4回目集計	スターグラディエイター	ハヤト	2′06″23	金がないMLK	モンキーハウス本館 (福岡)
		ゲレルト	2′09″10	ゆるしてくれたまえ. この強さを	
		リムガル	1′56″17	G.M.C. モンゴルT.H㋠⁴	
		ジューン	1′44″75		
		サターン	1′50″13	MLK㊐	
		ベクター	2′07″95	首がないMLK	
		ゼルキン	2′05″20	一瞬の油断が この結果だ!!	
		カッパ	2′03″03	知恵がないT.H㋠⁴	
		ビルシュタイン	1′57″10	KAD-運99% 他1%	扇ヶ丘レジャーセンター (石川)

今回はカプコンの最新作、X-MENvsストリートファイターから解説に入っていきます。まず高得点を出すためには使用キャラ選びが重要です。トップの座に輝いたI-SD氏は、リュウと春麗のコンビを選んでいます。春麗でスーパージャンプ中に強百裂でゲージを溜め、リュウに交代して敵に真空波動拳を当てていくのが基本方針のようです。

このとき気をつけなくてはいけないのが敵の攻撃をくらわないのは、もちろんのこと敵に余計なダメージを与えないようにすることでしょう。あとは時間の許す限りヴァリアブルカウンターを使い続け稼ぐ（1回につき1万点）とさらなる高得点が期待できます。そして対アポカリクス戦において、春麗の百裂連打で約40万点(99ヒットコンボ)を獲得しているようです。

格闘ゲームの中では稼ぎが単純なこのゲーム、今後の盛り上りが非常に楽しみです。

次はバーチャファイター3です。今回は初回集計なのでまとめて集計していますが、次回よりキャラ別集計を行います。対戦の合間を縫って、タイムアタックに挑戦してみてください。今回最速のキャラは、ラウになっています。ラウ使用のタイムアタックは常にⓅⓅⓅを連打し敵をK・O、またはリングアウトを狙っていくようです。

しかしⓅの出が遅いキャラはⒺボタンで位置を調節してリングアウトを狙う等、ステージや相手の行動パターンを考慮した様々なタイムアタックパターンを作っていかなければ速いタイムは出せません。次回からのキャラ別集計はどんな結果になるのでしょうか。

（P-195に続く）

プレイランドスカイシアター =8 (280)

埼玉県深谷市西島町2-20-25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X-MENvsストリートファイター	2,023,000	SNT (ABC) 新井	1コイン ALL RYU 春麗
2	ストリートファイターZERO2アルファ	2,531,800	PSY-Z	1コイン ALL サバイバル カイ
3	ラストブロンクス	1,217,639	P3	サバイバル 9面 優作
★	ナムコクラシックコレクションVol.2 (オリジナル 旧ラリーX)	222,380	PAJARILLO-PAIXÀO	1コイン ALL ノーミス
5	D&DⓇS.O.M	2,736,693	NC30乗り	1コイン ALL マジックユーザー
6	D&DⓇS.O.M	3,860,586	PMX Z	1コイン ALL シーフ
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,571,600	PSY-Z	1コイン ALL 藤崎詩織 根性モード
8	19XX	11,917,100	PSY-Z	1コイン ALL 残×1 震電
9	スーパーパズルファイターIIX	201,560	LOVE2アニタ	HARD 8面 ダン
10	バーチャファイター3		入荷しました!	

ゲームプラザコトブキ －3 (7)

埼玉県浦和市白幡5-1-28 ☎(048)838-6631

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダンシングアイ	3,330,200	KSM®	ALL 残×2 15面で1ミス
2	レイストーム (RG-1)㊐	6,662,800	RGr-000	7面ボス
3	レイストーム (RG-2)㊐	9,759,300	のび	6面ボス
4	ザキングオブファイターズ'96㊐	836,000	KSM®	ALL 餓狼チーム
5	ソウルエッジVer.II (ジークフリート)㊊㊐	2′59″13	のび	ALL ㊀2′26
6				
7	サムライスピリッツ天草降臨		入荷しました!	
8	バーチャファイター3		入荷してるはず…	対戦台です!
9				
10				

ゲームイントーヨコ北越谷店 －7 (53)

埼玉県越谷市大沢3-6-12 ☎(0489)79-4320

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	バルキューブ	5,140,700	ZAC R.star バルくんの大冒険	レベル99+α 1P側
★	マジカルドロップ2 (ストーリーモード)	5,330,006	ZAC R.star	ストレングス使用 ALL 連付
☆	ソウルエッジVer.II	2′23″86	ATF-ろっど	ヴォルド使用
★	キャノンダンサー	6,316,780	G・GET	ALL 残×2 連付 ノーボム
★	鉄拳2 Ver.α	1′08″35	鉄友会T・O氏感謝 ATF-ろっど	マーシャルロウ使用 予選45秒 ALL
★	鉄拳2 Ver.α	1′19″28	ATF-ろっど	予選50秒 ALL キング使用
7	バトルガレッガ (ボーンナム)	14,671,360	ECM-SSI-S.I	ALL
8	19XX (震電)	19,147,800	DBL-MOL NAI めし,個のかし	ALL 連付
9	19XX (モスキート)	18,273,500	ECM SSI S.I	ALL 連付
10	ゲーム天国 (ノーマルモード)	36,179,600	ZAC-R.star	ALL 連付 残0 1周2040万

プレイシティキャロット巣鴨店 =84(255)

東京都豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1B2 ☎(03)3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ダンシングアイ	4,237,550	ZKB-RIT8段	1コインALL ノーミス
☆	ねらってチュー	580,170	DAB.S	ALL
3	蒼穹紅蓮隊 (屠竜)	24,097,512	呑竜力	ALL Ⓑ×2
★	首領蜂 (タイプB)	51,883,090	一般人H.S	ALL 残1
☆	ステークスウィナー2	31億6690万円	ブラック魔王	1コインALL 17戦17勝
☆	アクアジェット (スタンダード)	1′42″86	GKK-LIE㊝	完走
7	アクアジェット (エキスパート)	1′53″51	GKK-LIE㊝	完走
8				
9				
10				

TILT神保町店 =9 (380)

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	レイストーム (R-GRAY2)	24,147,350	聖馬伝説は日テレちゃん (手からビーム)	ALL
2	レイストーム (R-GRAY1)	14,628,650	ATC KLT N.F	ALL
3	ダンシングアイ	1,053,100	UNCHIかだぞー	12面
4	ギャロップレーサー	7′46″55	地、痴、血、知	ALL サクラバクシンオー
5	ファイターズインパクト (士郎、劈掛拳)	6′56″45	川崎から来たPULSE	ALL
6	サイキックフォースEX (玄真)	2′21″56	川崎バーンなPULSE	ALL
7				
8				
9				
10				

ジョイフルランド　下井草店&江古田店　☆=12(16)

東京都杉並区下井草2－44－7　☎(03)3399－2155

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	蒼穹紅蓮隊（紫電）	31,634,162	YGA－IBA	ALL(連)65万×2 下井草店
★	バトルガレッガ（ガイン）	16,101,440	星白金 KIS	ALL(連) 下井草店
3	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	14,598,700	IML 星白金－YUJ	ALL(連) 下井草店
4	ハーチャロン（ライテン）	2'00"61	MOL－カトル	ALL 江古田店
5	デカスリート（円盤投げ）	82m64	LKR	江古田店
6	デカスリート（トータル）	131,276	LKR	ALL 江古田店
7				
8				
9				
10				

中央プラザ3店集計　☆=1(21)

東京都練馬区東大泉1－35－6　☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクションVol.2（パックマン　オリジナル）	231,000	バーンナックル	20面
2	レイストーム（R－GRAY1）	10,050,900	ひでえお	8面
3	レイストーム（R－GRAY2）	12,861,600	カトリ&みちるさま♡	6面
4	蒼穹紅蓮隊（紫電）	11,123,800	なぞの人SIGI	
5	ナムコクラシックコレクションVol.2（パックマン　アレンジ）	552,720	なぞの人SIBU	5－4
6	ナムコクラシックコレクションVol.2（ニューラリーX）	257,980	なぞの人SIBU	15面ALL
7	ナムコクラシックコレクションVol.2（ラリーX）	60,230	なぞの人SIBU	6面
8	ナムコクラシックコレクションVol.2（ラリーX　アレンジ）	473,280	PIN	ALL
9	ナムコクラシックコレクションVol.2（ディグダグ　オリジナル）	351,770	A.S	24面ALL
10				

荏原ゲームコーナー　☆=15(418)

東京都品川区旗の台3－12－3J・BOX1F　☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	X－MENvsストリートファイター	2,184,500	EGC－M.S(L)リカ（時代はDK－96）	ALL ダルシム&ガンビット
2	ステークスウィナー2（牝）	27億9790万円	EGC－(元)MKZ	ALL
☆	ワインディングヒート（初級）	1'43"810	EGC－(元)MKZ	ALL ベンツ・最高速
4	ワインディングヒート（中級）	1'47"248	OYA－G	ALL ベンツ・最高速
☆	ワインディングヒート（上級）	2'34"737	O－YAG	ALL GTR　ノーマル
6	ギャロップレーサー	14'14"66	EGC－(元)MKZ	ALL テイオー
7	ザキングオブファイターズ'96(必)	1,108,400	1日は新橋♡VAP(米)2日は川口♡3列目♡	ALL　21日は!! ティー、アンディ、舞
8	ストリートファイターZERO2（ダン(連)(必)）	3,072,000	EGC－(由)リカ（ミスマル・ユリカ）	ALL P×17
9	バトルガレッガ（ガイン）	13,772,770	JAG－WOP	ALL
10				

ゲームセンターコパⅢ　☆=1(191)

神奈川県秦野市南矢名2－19－5　☎(0463)78－0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デカスリート(連)	13,230	RE	ノーマルALL
2	レイストーム（R GRAY1）	15,295,800	ウーキーMST	ノーマルALL
3	スーパーパズルファイターⅡX	513,830	KMC－TEM	ノーマルALL
4	鉄拳2（キング）	2'16"06	GPK－YSR	ノーマルALL
5	バトルガレッガ（ミヤモト・(連)）	13,867,610	QQQ	ノーマルALL
6	ストリートファイターZERO（ガイ）	0	今月はダメでした	ノーマルALL(連)(必)
★	ストリートファイターZERO（ダン）	2,631,200	井沢尊師	ノーマルALL(連)(必) 2ミスでヘタクソ
8				
9				
10				

ゲームスポットアテナ2店集計　☆=4(65)

東京都町田市森野1－37－8今村ビルB1　☎(0427)21－6887

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	龍虎の拳2（Mr.ビッグ）	3,265,520	江藤　恵	ALL、1落ち D×10
2	龍虎の拳2（リー）	2,140,710	全然ダメですちゅー	ALL、7落ち D×7
3	龍虎の拳2（ロバート）	2,560,612	FACILITY－ネズミ	ALL、1落ち D×9　(連)付
4	X－MENvsストリートファイター	1,916,100	クイック，クイック	ALL チュンリー、豪鬼
5	ザキングオブファイターズ'96（テリー、アンディ、チン）	783,400	JBL－TERchan♡	1c　ALL
6	レイストーム（R GRAY2）	19,170,850	MMR－餓早死(で)	ALL
7	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	14,000,190	NGT－キャサ夫	ALL
8				
9				
10				

タイトーイン町田&YOU²　☆23(449)

東京都町田市原町田6－14－8　☎(0427)28－8693（タイトーイン）

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	レイストーム（R－GRAY1　(同)）	15,395,250	PTY－FUS	ALL　残×0 しょせんボンバー
2	レイストーム（R－GRAY2　(同)）	20,272,500	BRK　部民部曲	ALL　残×0
☆	ザキングオブファイターズ'96	1,124,900	アップルーがいきち	ALL
4	スーパーGT24h	2'48"31	CYR－CBY	ALL MT 初級　左回り
5	スーパーパズルファイターⅡX	631,930	F・K－モリソヴァ(国)	ALL　デビロット ノーマルモード　(連)
★	ナムコクラシックコレクションVol.1（ゼビウスアレンジ）	6,013,920	KUMAMOTO	ALL EX3クリア (連)
★	ナムコクラシックコレクションVol.1（ギャラガアレンジ）	1,396,450	KSL－WARRIOR	ALL　(連)　残×5
★	龍虎の拳2（ジョン・クローリー(連)）	3,798,790	HIZ ASM	ALL
★	ぱづり	4,595,600	F・K－モリソヴァ(国)	ALL
10	X－MENvsストリートファイター	2,165,700	カメラ小僧KSL－WABBIOR	ALL　(連)(必)

ゲーム倶楽部大船店　☆=12(27)

神奈川県鎌倉市大船1－23－28万屋ビル1F　☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊（鵲牙）	22,611,593	元師	ALL　(連)
2	レイストーム（RG－1）	8,458,600	鎌倉学園天文部	STAGE7
3	レイストーム（RG　2）	21,275,550	さっきい	STAGE7
4	バトルガレッガ（ガイン）	15,426,250	京城	ALL　(連)
5	ダンシングアイ	5,914,050	ECM　ZENJI	ALL タイム×4000
6	戦国ブレード（翔丸）	1,674,400	でん助	2－6　(連)
7				
8				
9				
10				

ゲームセンターポパイ　☆1=(21)

東京都足立区綾瀬4－9－31　☎(03)3620－4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	17,279,300	MOL－宇－TOS	7面　R－GRAY2
2	レイストーム	12,651,950	(Z)	8面　早くクリアしないと？
3	蒼穹紅蓮隊	21,431,696	NLB－ALT－(だ)	1号機　6面BOSS (B)×6
4	バトルガレッガ	14,114,220	MOL－CKDF　フルエンモ	ALL ゴールデンバッド
5	ロックマン2	1,101,700	SAI	ALL　フォルデ 15万いったら神
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,850,400	OGA－小川－(E)	ALL　優美 16連鎖
7	ナムコクラシックコレクションVol.1（ゼビウスアレンジ）	3,222,460	(柏)DLM－PAN	EX－1クリア 残2　SOL=60
8	ダイナマイト刑事	ALL	BATTU!	セクシーデカ
9	ザキングオブファイターズ'96	71,4700	修羅騎士　鷹	ALL　餓狼チーム
10	ザキングオブファイターズ'96	70,6200	羅刹騎士　龍	ALL　八神チーム

ゲームコーナーフジ　☆=7(220)

東京都葛飾区新小岩1－50－8

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	X－MENvsストリートファイター(連)(必)	2,497,900	GSM－YBK・つる	ALL
★	スーパーストリートファイターⅡ（キャミイ）(連)	2,159,300	G.M.C.ZFC.URA(ハリ)	ALL　爪×3 R×37　P×23
★	スーパーストリートファイターⅡ（ダルシム）(連)(必)	2,038,200	SSMR'ST－MRC　桜妖精菜魅	ALL　爪×3 R×42　P×18
★	スーパーストリートファイターⅡ（ブランカ）(連)	1,935,100	(文)	ALL　爪×1 R×39　P×19
5	餓狼伝説（ジョー東）(連)(必)	3,392,800	剣匠イザナム	ALL P×11 D×35　59R
6	餓狼伝説（テリー　ボガード）(連)(必)	904,700	剣匠イザナム	ALL(P)　D×43 67R
★	スーパーストリートファイターⅡX（バルログ）(連)(必)	1,831,900	SSMR'ST－MRC　光の螺旋	ALL　爪×7 11－5－1－40
★	X－MEN（2P Ver.）	2,010	Rai	ALL　ストーム使用 ハチ600
★	ファイターズヒストリー（サムチャイ）(連)	1,516,600	剣匠イザナム	ALL P×0 33R
★	龍虎の拳2（ロバート）(連)	2,599,140	SSC－ネズミ	ALL(P)　D×10

君こそゲーメスト!

その2

4回集計	スーパーパズルファイターⅡX		658,600	KAC先生にささぐNCP−ねこん	オレンジペコ（愛知）
	ハイパーアスリート	棒高跳び	7″64	ROT	個人申請ゲームセンターホープ（東京）
		走り高跳び	9m07cm		
		400m走	2m87cm		
5回集計	バルキューブ		5,140,700（レベル99＋α）	ZAC−Ristar バルくんの大冒険	ゲームイントーヨコ北越谷（埼玉）
	デカスリート	110mハードル	40″15	KHJ	コズミックプラザABC（大阪）
	ソウルエッジVer.Ⅱ		2′23″86（ヴォルドー使用）	ATF−ろっど	ゲームイントーヨコ北越谷（埼玉）
もうじゃ		対戦もうじゃモード	3,245,450	BLUEBRAEKER−ANP	西銀座ゲームプラザ（山梨）
バブルメモリーズ		ストーリーノーマルモード	31,950,470	NBLA−AGGS−DOHⓈ駄㊎	オレンジペコ（愛知）
ストリートファイターZERO2		春麗	3,333,200	☆CAT'S−きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
		ザンギエフ	3,140,600	EXC−GDS−S.O	アミューズメントスクウェアカサブランカ（香川）
		ナッシュ	3,258,300		
		アドン	3,376,900	タコ太	GAME'S DRAGON（京都）
		ダン	3,092,700	つる	ゲームコーナーフジ（東京）
ナムコクラッシックコレクションVol.2		パックマンオリジナル	408,200	L2A−大明神	アイリン夢空間（岐阜）
		ラリーXオリジナル	222,380	PAJARILLO−PAIXÃO	プレイランドスカイシアター（埼玉）
		パックマンアレンジ	1,909,810	VMT−ILG−吉田	ゲームセンターナポレオン（神奈川）
マジカルドロップ2		ストーリーモード	5,330,006	ZAC−Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷（埼玉）
戦国ブレード		こより	2,157,900	IML−PSI	個人申請モンキーパンチ（愛知）
		天外	1,954,400	DAB. S	個人申請アミューズメントランドケンタゴン（東京）
バトルガレッガ		ノーマルキャラ	14,748,220（ワイルドスネイル）	ATF−KEN	トミームナコ（群馬）
		ガイン	16,101,440	星白金−KIS	ジョイフルランドヒノーズ下井草&江古田（東京）
		チッタ	13,686,000	ECM−FISCHER	トミームナコ（群馬）
		ミヤモト	14,972,710	木村	GAME'S WiLL（京都）
		ボーンナム	15,127,940	ECM−SSI−S.I	トミームナコ（群馬）
ダートダッシュ			4′12″93	D. H	個人申請渋谷会館モナコ（東京）
進め!対戦ぱずるだま			195,300（あたぼう使用）	UYK	GAME'S WiLL（京都）
鉄拳2 ver.β		JACK-2	0′56″50	SnABN−ゴリ中嶋	トミームナコ（群馬）
ストライカーズ1945		スピットファイア	2,144,100	Trfx−MSA	プレイランドドリーム（宮城）
		震電	2,183,400	次こそきめる!AKA	個人申請ジャックアンドベティ（神奈川）
キャノンダンサー			6,316,780	G・GET	ゲームイントーヨコ北越谷（埼玉）
ナムコクラッシックコレクションVol.1		ゼビウスアレンジ	6,013,920	KUMAMOTO	タイトーイン町田&YOU2（東京）
		マッピーアレンジ	3,797,150	Y. F	個人申請ゲームファンタジアシグマ1（東京）
		ギャラガアレンジ	1,396,450	KSL−WARRIOR	タイトーイン町田&YOU2（東京）
首領蜂		タイプB	51,883,090	一般人H. S	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

次はプレイするのが少し恥ずかしいダンシングアイです。残機ボーナスが一機につき百万点なのでミスは許されません。そして重要なのが各面をクリアしたときのタイムボーナス。素早いプレイが要求されているようです。

次はステークスウイナー2です。全レース1位でコースレコードを塗り変えてクリアで限界点達成となります。前作同様のボーナスゲームになりました。

次は対戦とっかえ玉です。最終面の難易度がかなり高いようで、クリアはTOPのANP氏只一人でした。

次は風雲スーパータッグバトルです。トップは64万点と2位に約20万点の差をつけてブッチギっています。

次はポリゴン競馬ゲームのギャロップレーサーです。競馬のおもしろさのツボをおさえたこのゲーム、競馬ファンの心をとらえてはなさないようです。集計は短距離馬のみとさせていただきます。タイム争いの方は、0・2秒差でKAC氏が鼻差で逃げ切っています。

次はサイドバイサイドです。隠しコースの弩級も集計しています。みなさんの熱いタイムをお待ちしています。

次はアクアジェットです。タイムの速い初級のみの集計とさせていただきます。

次はバンバンボールです。多少、運の要素がからむようですがそれをものともせず、高得点が出されています。

集計2回目、キャラ別集計の始まった蒼穹紅蓮隊。一番人気は屠竜ですが、紫電、鵬牙でプレイしている人も多いようです。

今回は屠竜と紫電が300

（P197に続く）

ゲームセンターナポレオン ☆＝2（122）

神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ミヤモト）	11,428,680	ちゅ〜	ALL
2	バトルガレッガ（Wスネイル）	10,212,580	ORE	ALL
3	バトルガレッガ（Gホッパー）	8,755,180	ORE	ALL
4	バトルガレッガ（ボーンナム）	8,430,610	ORE	7面
★	ナムコクラシックコレクションVol.（アレンジパックマン）	1,909,810	VMT−ILG−吉田	ALL モ＝478 残＝5 フ 40
6	ナムコクラシックコレクションVol.1（アレンジゼビウス）	5,041,730	ソルバルウ	ALL SP×2 ソルパーフェクト
★	極上パロディウス（ペン太郎）	4,308,200	ペン太郎6	ALL 1周218万
8	達人王	2,105,540	へたくそ!	2−5
9	ステークスウィナー2	29億4790万円	ターボススムくん	ALL
10	X−MENvsストリートファイター	1,050,000	目玉焼き将こおる	ALL サイク&キャミィ

ハイテク遊園ニュースター ☆＝0（4）

山梨県甲府市国母5−20−16 ☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	301,500	甲岡唐辛明太子健三	1コインALL 八神チーム
2	ザキングオブファイターズ'96	299,600	甲岡唐辛明太子健三	1コインALL ボスチーム
3	ザキングオブファイターズ'96	492,100	たなからぼたもち	ALL レオナ キム・いおりん
4	ザキングオブファイターズ'96	348,000	ミミズトシユキ	ALL 京・八神・テリー
5	ザキングオブファイターズ'96	244,000	ジーサス斎藤	ゲーニッツでEND 京・レオナ・バイス
6	ザキングオブファイターズ'96	351,000	妖鳳王サイザー	ALL クラウザー・八神・アテナ
7	X−MENvsストリートファイター	182,700	妖鳳王サイザー	リュウとケンのいつでも寝首かくぞチーム
8	X−MENvsストリートファイター	166,600	K. M	マグニートーベガ
9	バトルガレッガ	4,426,200	K. M	5面 1号機
10	バーチャファイター3	10″46″31	ミミズトシユキ	ALL 3本設定 カゲ丸

西銀座ゲームプラザ ☆＝7（29）

山梨県甲府市中央1−12−43 ☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	1′41″45	穴ウメ出張君(N超下手乱入されすぎ	カゲ ALL
2	バーチャファイター3	2′05″81	乱入されるし㊰ NGP−TEI	タカアラシ ALL
3	バーチャファイター3	2′11″12	マンモスうれP㊍ NGP−TEI	ジャッキー ALL
☆	対戦とっかえだま	1,737,000	NGP−ANP やっとだよ・・・	1コイン ALL トップリ博士使用
5	バトルガレッガ	A939,270	NGP−ALP	ゴールデンバット
6	バツグン	20,645,870	NGP−ALP	Bタイフ
★	もうじゃ	3,245,450	BLUEBRAEKER−ANP	対戦もうじゃ1コイン ALL 金×7 ㊟㊙
8				
9				
10				

ゲームパレス ☆＝0（9）

静岡県三島市一番町12−22 ☎(0559)71−3057

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン（タイムアタック）	6′38″14	ALFさん	（2本設定）ALL
2	バーチャファイター3（タイムアタック）	3′40″69	WILさん	ジャッキー ALL
3	ラストブロンクス（サバイバルモード）	2,462,910	WILさん	（くろさわさん）ALL
4	19XX（モスキート）（連付き）	12,974,800	久びさのスコアー T. Hさん	（穴うめスコアー）ALL 残×1
5	19XX（震電）（連付き）	10,942,000	WILさん スコアー補完	（穴うめスコアー）ALL
6	ヴァンパイアハンター（モリガン）	1,981,000	ハンター最終日さん	（モリガン）ALL
7				
8				
9				
10				

夢空間ファンタジー ☆＝0（15）

長野県茅野市ちの丁田2732−1 ☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	風雲スーパータッグバトル（ゴードン、イーグル）	371,220	もうすぐババゲーマー DES−あすたろと!?	ALL P×2
2	バーチャファイター3（ジェフリー）	2′00″20	DES−XJR	ALL
3	バーチャファイター3（リオン）	2′47″46	DES−らすねーる	ALL
4	X−MENvsストリートファイター	1,044,300	DES−YZK	ALL
5	レイストーム	13,223,250	DES−こばⓅ	R−8 R−GRAY2
6	魔界村	2周目の7面	DES−こばⓅ	アメリカバージョン
7	闘姫伝承（ライヤ）	1,848,300	ババゲーマーあすたろと	ALL 3本先取設定
8	バーチャファイター3（ラウ）	2′33″34	阪東"SAR"八十八郎	ALL
9	ザキングオブファイターズ'96	883,100	DES−るきふぇる	ALL レベル−1
10	蒼穹紅蓮隊	5,924,180	DES−らすねーる	R−5

オレンジハット砺波 ☆＝0（2）

富山県砺波市新又147－1　☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	8, 782, 400	テト	4号機 R－6中ボス
2	スーパーパズルファイターⅡX	962, 500	TMO	ゴウキ ALL
3	スーパーパズルファイターⅡX	315, 520	H. J	ビレヴァン ALL
4	X－MENvsストリートファイター	1, 374, 600	天空友の会会長小西	ゴウキ セイバートース ALL
5	X－MENvsストリートファイター	1, 222, 600	VPⅡ同好会 闇の会頭 IMF	ガンビット ローグ ALL
6	X－MENvsストリートファイター	1, 303, 500	HAN BSD	RYU Ken ALL
7	X－MENvsストリートファイター	1, 317, 000	VPⅡ同好会 会頭 やっはサギ、すおGX	ジャガーノート ウルヴァリン ALL
8	バツグン	3, 203, 150	だまやぞうけい春	SPバージョン 2－3 3号機
9	対戦 とっかえだま	1, 043, 200	PSGI－ANIK	松 うぱお
10	メタルスラッグ	171,210, 500	人生の師匠は技広by 高橋	ALL

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝1（22）

岐阜県岐阜市住之江町1－17　☎(058)264－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3（鷹嵐）	2′53″96	TCC	ノーマル VER.A
2	バーチャファイター3（ラウ）	3′10″53	S－J	ノーマル VER.A
3	バーチャファイター3（ジャッキー）	3′23″43	AAO	ノーマル VER.A
4	バーチャファイター3（サラ）	3′28″21	AAO	ノーマル VER.A
5	ダンシングアイ	112, 700	TCC	最終面
6				
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0（28）

長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1　☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	18, 112, 476	FUJ	ALL 連 残0
2	戦国ブレード（アイン）	1, 599, 900	KSC－KLM	2－6 (連) その他
3	戦国ブレード（ユーニス）	1, 354, 500	KSC－TAD	2－5 (連) 周96万
4	戦国ブレード（翔丸）	1, 309, 300	M. H	2－5 (連)
5	戦国ブレード（天外）	1, 178, 300	穴ウメ2号	2－4 (連)
6	ガンバード（鉄）	1, 715, 500	L. L	ALL (連) 周96万 3連なし
7	プロップサイクル（上級）	18, 675	K°	ALL 中・右・左
8	マジカルドロップ2（ストーリー）	1, 564, 816	M. M	ALL チャリオット
9	タイムクライシス（ストーリー）	10′57″90	チキンヨッシー(吉)だ！	ALL
10	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	9, 612, 980	KSC－TAD	7面 (連)

扇ケ丘レジャーセンター ☆＝65（224）

石川県石川郡野々市町高橋町86－2　☎(0762)46－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ロジックプロ	74, 042	ロジプーデータの人	ALL R×2
	ステークスウィナー2	31億6, 690万円	T. Clue－ISD たぶん限界	ALL (連) シャイニンタンサー
	X－MENvsストリートファイター	3, 122, 200	T. Clue－ISD 10月20日スタート	ALL (連) リュウ・春麗 5時間
4	バーチャファイター3	2′24″15	ちぃ～くる～対戦くん CPJ戦2回目	ALL たかあらし
	スタークラディエイター（ヒルシュタイン）	1′57″10	KAD 連99%他1%	ALL 連込 1負け
6				
7				
8				
9				
10				

アイリン夢空間 ☆＝23（161）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3（パイ）	1′44″46	☆CAT'S－きみちゃん	クリア
2	蒼穹紅蓮隊（屠竜）連	27, 028, 579	CAT'S－サニー	クリア
3	レイストーム（R－GRAY 2）込	20, 754, 800	CAT'S－VXV	クリア
★	ナムコクラシックコレクションVol.2 オリジナルパックマン	408, 200	L2A－大明神	クリア ALLパーフェクト
★	ストリートファイターZERO2（春麗）連込	3, 333, 200	CAT'S－きみちゃん	クリア
6	バトルガレッガ（チノタ）連	13, 025, 660	CAT'S－きみちゃん	クリア
7	ロジックプロ	70, 834	GRI1級	クリア
8	X－MENvsストリートファイター（リュウ・春麗）	2, 321, 900	☆CAT'S－きみちゃん	クリア
9	バーチャロン（ライデン）	2′48″80	CAL	クリア
10				

グリーンプレイランド ☆＝0（6）

岐阜県高山市西之一色町21－80高山グリーンホテル内　☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	709, 700	Y. E	1c ALL
2	ストリートファイターZERO2アルファ（ケン）	1, 945, 800	JUN	1c ALL サバイバルM
3	ストリートファイターZERO2アルファ（サクラ）	3, 136, 400	RYU	1c ALL サバイバルM
4	ストリートファイターZERO2アルファ（リュウ）	2, 971, 000	RYU	1c ALL サバイバルM
5	ストリートファイターZERO2アルファ（豪鬼）	2, 775, 800	RYU	1c ALL サバイバルM
6	ストリートファイターZERO2アルファ（カイ）	2, 563, 900	RYU	1c ALL サバイバルM
7	ストリートファイターZERO2アルファ（ソドム）	2, 742, 900	RYU	1c ALL サバイバルM
8	ストリートファイターZERO2アルファ（サガット）	1, 439, 900	JUN	1c ALL サバイバルM
9				
10	レイストーム（R－GRAY 2）	15, 676, 750	ヘボヘボっス。あと700万…ふぅ――RYU	1c ALL

ハイスコア通信

お店から①

●モンテカルロ（群馬）
VF3のリリース後の感想としては、「笑える程アキラ使いが減った」というのが一番。そんな中でも高崎近辺では、ベスト3本指（?）に入るという某アキラ使いは、さすがに「1」のころからの功夫があるおかげで、今でも相変わらず一目置かれる存在になっています。そんな彼ですが、最近悲しいことがあったようで、何でもラウ使って連勝していたら、ギャラリーから「強えーよ、このラウ使い」と言われてしまい、精神的ダメージ120をもらったとのこと。そーいえば彼は「2」の頃、ウルフを使っていたことが多かったので、アキラを使うと、「へえー、あのウルフ使い、アキラも使うんだ…。」とか言われ、涙で枕を濡らしたことがあったとか。悲しい運命、というやつでしょうか。

●プレイシティキャロット二荒店（栃木）
プロップサイクルのハイスコアを出してくださる方が少ないので、みなさん二荒に来て遊んでください。11月には1プレイ100円になっているはずですので。RKZさん、A－BAさん、KNMさん、UWMさん、WAR君いつもハイスコアに協力していただきありがとうございます。これからもよろしくお願いします。

●プレイランドスカイシアター（埼玉）
こんにちは!!PSY－Zですーえっとバーチャファイター3、X－MENvsストリートファイターなど入荷しました。そして、何と言ってもVF3は1プレイ50円です!!それみなさんの来店をお待ちしています!!それではまた…
by　コア3の少女ルチーナより

●ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
高崎に行った時にはトミームナコの常連のみなさまにとても親切にしていただき大変お世話になりました。話は変わって、このゲーセンにあるガレッガの基板が故障した時、修理が終わる時まで一時的にガレッガの基板を貸してくださったATF・K・Kにありがとう
by DBL・MOL・NAI

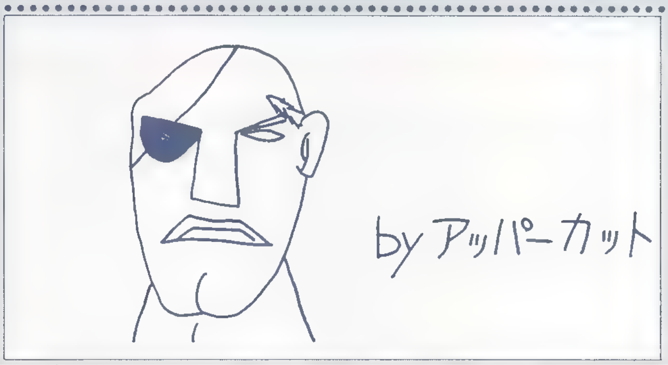
●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
狂った店員シリーズ第5弾、あのPC早稲田の店長が巣鴨に配属、昔の早稲田の常連は、店にくるべし。成田君も至急こられたし。

●TILT神保町（東京）
巣鴨、越谷のみなさまご来店ありがとうございます。冬が近いです。色々やってますが、静電気には気を付けましょっ（とくに某社筐体死ねるですよ）。担当「スクエアプッシャーとオリーブの首飾り」㋠

●荏原ゲームコーナー（東京）
10月20日のゲーメスト取材日は予想以上に常連が集まりました。あれだけの人数が集まるのは二度とないでしょう…。個人的には京城・キャサ夫・きらり屋、各氏に久々に会えて楽しかったです。
byたまにはまともな通信欄、LST・VAP（ボイスブルーム♡）

●ゲームコーナーフジ（東京）
UGF氏、CST氏、NEC氏、ネズミ氏、乱丸氏来店ありがとうございます。

●ゲームセンターポパイ（東京）
相模原店OPENしましたので、ぜひ近くの方あそびに来てください。サムライスピリッツ天草降臨、X－MEN！vsストリートファイターの大会も行うので来てください。今、ライデンファイターズが熱い？
by RYU



君こそゲーメスト！

その3

ソニックウイングス3	緋炎	3,937,300	PPR−NGM	アミューズメントスペースフジ(大阪)
ストリートファイターZERO	ダン	2,631,200	井沢尊師	ゲームセンターコパⅢ(神奈川)
ガンバード	アッシュ	2,137,300	戦国人	ゲームセンタードリーム(宮城)
ぱずり		4,595,600	F.K−モリソバァ団	タイトーイン町田&YOU²(東京)
豪血寺一族2	クララ	5,462,600	社会人ICE	個人申請ウィルトークタイトー高知店(高知)
鉄拳2	ロウ	1′08″35	鉄友会T.O氏感謝 ATF−ろっど	ゲームイントーヨコ北越谷(埼玉)
	キング	1′19″28	ATF−ろっど	
セガラリーチャンピオンシップ	中級	2′26″22	R.N	個人申請プレイタウン名古屋(愛知)
	チャンピオンシップ	3′14″67		個人申請ゲームキングジョイ(愛知)
極上パロディウス	ペン太郎	4,308,200	ペン太郎6	ゲームセンターナポレオン(神奈川)
ヴァンパイアハンター	ガロン	3,074,000	Tiny−DIL㊃	GAME'S DRAGON(京都)
龍虎の拳2	Mr.ビッグ	3,265,520	江藤 恵	ゲームスポットアテナ2店集計(東京)
	ロバートガルシア	2,599,140	SSC−ネズミ	ゲームコーナーフジ(東京)
	リーパイロン	2,433,532	Legion−のび太	アミューズメントスペースフジ(大阪)
	ジョンクローリー	3,798,790	HIZ−ASM	タイトーイン町田店&YOU²(東京)
スーパーストリートファイターⅡX	バルログ	1,831,900	SSMR'ST−MRC 光の螺旋	ゲームコーナーフジ(東京)
スーパーストリートファイターⅡ	ダルシム	2,038,200	SSMR'ST−MRC 桜妖精菜魅	ゲームコーナーフジ(東京)
	ブランカ	1,935,100	㊯	
	キャミィ	2,159,300	G.M.C.ZFC.URA㋩㋷	
雷電DX	初級1−5クリア	14,140,760	JR.	オレンジペコ(愛知)
龍虎の拳	ロバート	1,125,500	D−SOLDIER 香月(ダンボール)	アミューズメントスペースフジ(大阪)
ソニックウイングス	F−18	1,497,600	牧野 和也	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
X−MEN	2PVer.	2010	Rai	ゲームコーナーフジ(東京)
レジオネア	フランク	3,177,900	でん	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
餓狼伝説	東	4,640,000	WZH	個人申請GAME'S MILK(京都)
	テリー	1,188,700		
出たなツインビー		4,646,800(連なし)	誘う女が超ライバル!! TND−SRC	個人申請ゲームインセブンアイランド(神奈川)
ローラーゲームズ		1,579	G.M.C.モンゴルぱんだ(福山遠征中)	モンキーハウス本館(福岡)
モータルコンバット		13,400,000	殺人鬼道場GIN	タイトーイン空港通り店(愛媛)
1995.12.30号(No.159)の訂正				
鉄拳2	ロウ	1′09″86	鉄友会−0点−T.O 鉄拳2は11日に消滅	プレイシティ24(北海道)
1996.11.30号(No.184)の追加分				
チャリオット	連付き	4,806,900	IMG−K.N㋣	タイトーイン002スタジアム(大阪)
1996.10.30号(No.182)の訂正				
スターグラディエイター	ベクター	2′51″85	NARK	GAME'S WiLL(京都)

0万をオーバーするという飛ばしっぷりです。鵬牙はやはり扱いが難しいのか苦戦しているようです。

ボンバーボーナスの運に大きく左右されるゲームですが、それ以外の基本的な稼ぎがやはり重要。今回2位のプレイヤーもボムボーナスは15回取っていますが、100万点以上の差がついています。来月は鵬牙の伸びに期待しましょう。

レイストームも日進月歩でパターンが改良され、かなり高いスコアとなっています。

今後どこまで伸びるのでしょうか。

スターグラディエイターはモンキーハウス本館が圧倒的なパワーで8キャラを制しています。他店の反撃はあるのでしょうか？

ここで古めのゲームに目を向けてみましょう。

ナムクラ2のパックマンオリジナルは完全プレイが達成されています。

戦国ブレードはこよりが更新され、天外での2周クリアが達成されました。

残るクリア未達成キャラは翔丸のみとなりました。

さてごめんなさいの訂正です。鉄拳2のロウはJOYCOM関連の訂正のさらに訂正です。訂正が遅れて申し訳ありませんでした。

チャリオットの連付きは、全国トップ表から抜け落ちていました。

スターグラディエイターのベクターはGAME'S WiLLのNARK氏がトップでした。当方のミスでプレイヤーの方々に多大な迷惑をおかけしたことを深くお詫び致します。申し訳ありませんでした。

ゲームプラザ イエローハット ☆=11(173)

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9 ☎(052)453−5857

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	X−MENvsストリートファイター	2,276,200	SDR−えくすたあ	ALL ゴウキ、リュウ
2	ダンシングアイ	1,982,650	HQM−変な奴教徒 "TMR"たこまる	最終面
3	レイストーム	10,860,450	SOLID−S.S.	ALL R−GRAY1
4	アクアジェット(初級)	1′46″30	AAA	ノーマルモード ALL
5	アクアジェット(上級)	1′57″15	UUD	ノーマルモード ALL
6	蒼穹紅蓮隊(屠竜)	11,518,120	YOK	1−6
7	ギャルズパニック4遊	1コイン全面クリア	NMT	スコアなしのため
8				
9				
10				

天野スポーツのゲームコーナー ☆=1(10)

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56−2670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルファイターⅡX(USEさくら)	456,930	最後皇帝さくらは僕のもの	1コインALL ノーマル
2	闘姫伝承(ライヤ)	1,412,500	辛味汁かけ飯	1コインALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ96(クラーク・イオリ・京)	720,600	ゲーメストにのりた〜い横山金胃	1コインALL
4	ストリートファイターZERO2(ケン使用)	2,326,100	byかちょる激LAVE	1コインクリア
5	X−MENvsストリートファイタ(ケン・ウルヴァリン)	6,752,000	K.N	1コインクリア
6	19XX	12,595,100	K.S最後皇帝	1コインALL
7	アサルト	61,750	なんでもしゆのうらくらくっんばん	1コイン 天野ゲーム博物館
8	ウォリアブレード	346,230	赤ずきんとぼく	1コイン 天野ゲーム博物館
9	アルカノイド	151,170	あこばかコミック最高	1コイン 天野ゲーム博物館
10	ガントレット	305,940	西尾の天野ゲーム博物館にマヂカルシュート	1コイン

オレンジ ペコ ☆=2(5)

愛知県名古屋市昭和区隼人町8−4(木入中店) ☎(052)836−3072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	対戦とっかえだま(松モード)	2,041,600	LAC−HERO	9連死亡 ラブッフカップル使用
2	蒼穹紅蓮隊(紫電)	18,610,700	YGA−IBA	ALL 残0
☆	ギャロップレーサー(サクラバクシンオー)	7′43″15	DCC−AGAS−KACⓅ	ALL
4	ギャロップレーサー(トロットサンダー)	7′48″08	HYK−変態教祖	ALL
5	ギャロップレーサー(ヒシアマゾン)	12′29″05	DCC−AGAS−KACⓅ	ALL
6	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	3,109,000	手羽先研 TPL	ALL ㊣ 正解率96%
☆	スーパーパズルファイターⅡX	658,600	KAC先生にささぐ NCP−ねこん	デビロット使用 ㊣ 乱入あり ALL
★	バブルメモリーズ(物語・表)	31,950,470	MBLA−A990 DOHⓈ駄研	ALL ㊣ こんなんばっかや！
9	ストリートファイターZERO2アルファ	3,085,800	BOB	ALL ゴウキ使用 サバイバルモード
★	雷電DX(練習 1−5)	14,140,760	JR	ALL 残0 ㊣ 6月10日のスコア

AMZA11 ☆=0(14)

三重県熊野市木本町620−1こやま2F ☎(05978)9−0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	闘姫伝承	265,300	E・H・MII	ハイウェイスター
2	闘姫伝承	376,900	ASR	キリコ
3	侍魂天草降臨	7′39″80	MKT	タムタム
4	X−MENvsストリートファイター	910,300	N・O	
5	バーチャファイター3	3′35″23	T・A	タカアラシ
6	バーチャファイター3	3′25″26	T・T	サラ
7	バーチャファイター3	3′27″50	T・T	リオン
8	バーチャファイター3	4′05″35	EVA	アキラ
9				
10				

GAME's WiLL ☆=46(325)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎(075)711−1435

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セガツーリングカーチャンピオンシップ	2′46″130	WZH	ALL
2	ギャロップレーサー(短距離馬)	7′43″28	GEKIぬ	ALL さくら 全部1位
3	ギャロップレーサー(中距離馬)	11′11″98	GEKIぬ	ALL ホクト 全部1位
4	ギャロップレーサー(長距離馬)	14′14″03	GEKIぬ	ALL ナリブ ラスト5位
5	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	1,710,900	Ritche−Key	ALL 96%
6	ブロップサイクル(上級)	19,130	目指せ月−常連 FGM−UKA	ALL 右中左
★	進め！対戦ぱずるだま	195,300	UYK	ALL あたぼう
8	スターグラディエイター(カッパ)	2′35″03	カードキャプターさくら第1巻好評発売中!!	ALL
9	スターグラディエイター(ゲレルト)	2′20″30	みんな買ってね♡ L2A−木之本桜	ALL
★	バトルガレッガ(ミヤモト)	14,972,710	木村	ALL

タイトーイン002スタジアム ☆=25(373)
大阪府豊中市玉井町1−1−36ライオンズマンション102号 ☎(06)844−0586

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ファイターズインパクト(ホーネット、ブロンス)	2′53″36	WILLARD	ALL
2	ラストブロンクス(ジョウ)	2′56″43	WILLARD	ALL
3	ラストブロンクス(ジョウ)	3,997,746	WILLARD	ALL サバイバル
4	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	1,484,400	Ritche Key	ALL 97%
5	バトルガレッガ(カイン)	13,411,340	得した気分	2−2 1ケ月ぶり
6	戦国ブレード(アイン(連))	211,800	1面終了時あと400点	上ゆう
7				
8				
9				
10				

チャレンジャー関大前店 ☆=12(175)
大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)3389−8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ウェーブランナー(初級)	2′16″81	とりつかれたギタリスト NOB	1c 完走 1位
2	蒼穹紅蓮隊	21,044,824	秘密結社ESL M.K(川田)	1c ALL 屠竜
3	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	1,503,300	SPD OPM−飼葉優里	1c ALL
4	ギャロップレーサー	7′43″75	距離適性別集計お願いします (ぬ)	1c ALL 爆進王
5	X−MENvs ストリートファイター	2,167,000	ジャイ吉	1cALL リュウ&チュンリ
6	ステークスウィナー2	26億3590万円	居反り	全勝ALL スーパーモデル
7	ダンシングアイ	422,350	踊目	6面
8	ロジックプロ(ToKYo)	30,702	同時押し	1c ALL 3ミス
9	レイストーム	7′369″550	スコアノートに乱入したかっただけ	6面ボス タイプB
10	ガンブレードNY	82,611	スティールガンナー保存会 見参!!	スコアアタック 1c ALL

GAME's DRAGON ☆=0(38)
京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO ☎(075)822−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊(屠竜)	22,433,046	S.N(4分の1)	クリア (連)
2	蒼穹紅蓮隊(紫電)	18,793,734	S.N	クリア (連)
3	ストリートファイターZERO 2 アルファ(サバイバルモード)	3,690,400	ゲーメストに写真が載っている人	クリア (連) P×16 ふつうのリュウ
4	バトルガレッガ(チッタ)	11,749,340	練習中です H.M	クリア
5	ストリートファイターZERO 2(リュウ)	3,509,200	MNR−DIL	クリア (連) (同) オール(パ)
★	ストリートファイターZERO 2(アドン)	3,376,900	タコ太	クリア (連) P×18 OC×20
7	ストリートファイターZERO 2(さくら)	3,299,300	MNR−DIL	クリア (連) (同) ゴウキで25万おち
8	ストリートファイターZERO 2(春麗)	3,125,800	タコ太	クリア (連) P×15
9	レイストーム(R−GRAY 2)	20,227,750	燃え尽きた SU	8面 99万×1 次回がんばってください
★	ヴァンパイアハンター(ガロン)	3,074,000	Tiny−DIL(四)	クリア (連) リハビリ3時間

コズミックプラザABC ☆=11(63)
大阪府寝屋川市早子町18−14 ☎(0720)23−1160

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイストーム(R−GRAY 2)	20,419,050	めざせ2200万! INGS−Kou(にせ)	ALL
2	デカスリート(100m走)	8″93	S・K	中国人
3	デカスリート(400m走)	40″15	KHJ	英国人
4	ソウルエッジVer.Ⅱ(ヴォルド)	2′29″03	JESUS	ALL 負×1
5	ストリートファイターZERO 2(バーディー)	2,949,400	立 館編入決定! 府立高専5年−I'M	ALL 連付き P×15 (P)重視
6	モンスターランド	7,796G	INGS Kou(ニセ)	ALL レバー連有り 8つ落ち
7	デカスリート(トータル)	13,371	S・K	イギリス人 参考記録
8				
9				
10				

タウンスポットプレイランド ☆=13(176)
大阪府茨木市中津町4−3 ☎(0726)37−5311

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ギャロップレーサー(サクラバクシンオー)	7′44″00	中段ベルヘルヒトア(REGI00%)	ALL ラスト1位
2	ギャロップレーサー(ヒシアマゾン)	12′30″91	STAC−MSV	ALL ラスト2位
3	ギャロップレーサー(ナリタブライアン)	14′14″46	メルシーに設定5はありません	ALL ラスト6位
4	バーチャファイター3(ジャッキー)	2′17″48	T.M(文)	ALL 6段
☆	風雲スーパータッグバトル(じじい、赤忍者)	646,150	MIZ神−ZZが	ALL
6	蒼穹紅蓮隊(屠竜)	18,193,860	タンスポ乱入記念 ESL−M.K	ALL ラスト25万
7	X−MENvsストリートファイター(リュウ、サイクロプス)	1,789,200	たかあらし	ALL
8	ステークスウィナー2(スーパーモデル)	28億3790万円	H.Y−ヒデ	ALL 17戦17勝 GI 6GII 1ほか2 海外8
9	ストリートファイターZERO 2 アルファ(サバイバル、サガット)	2,494,400	H.Y	ALL P×8 OC×16
10	ストリートファイターZERO 2(リュウ)	2,281,400	H.Y	ALL P×11 OC×16

プレイシティNASA杉本町店 ☆=3(32)
大阪府大阪市住吉区山之内3−3−5 ☎(06)694−4909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	X−MENvs ストリートファイター	2,468,800	AXIOM−せのん	ALL (連)(同)付 ガンビット・春麗
2	バーチャファイター3	2′14″85	朝日奈◎夕子	龍彫 アオイ使用
☆	ステークスウィナー2	31億6690万円	AXIOM−SAO& AXIOM−DEN	ALL (連)付 牡馬使用
4	対戦 とっかえだま	1,717,900	MAT(NASAの尊師)	ラスボス (連)付 ラスボス使用
5	ファイターズインパクト	3′12″05	MRP−MAT	ALL (連)(同)付 シロー使用
★	ソニックウイングス(F 18)	1,497,600	牧野和也	2周ALL (連)付 初クリア
★	レジオネア(フランク)	3,177,900	でん	ALL (連)(同)付 残0 1up×0
8				
9				
10				

アミューズメントスペース フジ ☆=25(39)
大阪府大阪市北区天神橋4−10−8 ☎(06)356−3933

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊(屠竜(連))	22,341,225	S.N	ALL
☆	ロックマン2(Story(連)(同))	1,320, 00	またまたバグやで 咆哮野郎−ま JU	ALL (予)111万
3	X−MENvsストリートファイター(春麗・キャンビィ(連)(同))	2,491,900	D−香月(ドリラー) オレ、ドリ○ンやねん	ALL 皮のぼうし装備中!!ひのきの棒も
☆	ステークスウィナー2(シャイニングダンサー(連))	31億6690万円	大谷 浩司	ALL
★	ソニックウイングス3(緋炎(連))	3,937,300	PPT−NGM	ALL 1周 203万
★	龍虎の拳2(リー(連))	2,433,532	Legion のび太	ALL (P) D×8 44R
7	龍虎の拳(リョウ)	1,128,590	G戦士 香月(金返せ)	ALL(シ) D×2
★	龍虎の拳(ロバート)	1,125,500	D−SOLDIER 香月(ダンボール)	ALL(P) D×1
9	レイストーム(R−GRAY 1)	13,111,850	Legion−ホエホエ君	ALL 残×0
10	バトルガレッガ(チッタ)	12,323,540	H.M	ALL あと 100万

ハイスコア通信 お店から②

●ゲームセンターナポレオン(神奈川)
KUMAMOTO氏、WARR−A氏、H・F氏御来店ありがとうございました。ナムコVOL.1が入りましたので猫より強いネズミを操る方御来店してください。S・T氏のマッピー見たいッス。
by I LG

●ゲームパレス(静岡)
VF3、うちにも、一台入りました。でも、あまり対戦が盛り上がっていません(誰か強い人が来れば、盛り上がりますが…)。なんか、最近つまんないです。
by 店員Aこと楓さんより…

●グリーンプレイランド(岐阜)
相変わらずの様子です…。毎週土曜日の夜はささやかながら対戦イベントやってます。…でも最近の対戦格ゲーは…なんて人もいるかもしれないですが楽しく対戦をやれるとは思いますすんで来てくださいね待ってます。

●ゲームプラザイエローハット(愛知)
思ったよりもAMショー後の新製品ラッシュがない。新製品でスコアを狙う楽しさのないものがほとんどというのもさみしい。

●GAME's DRAGON(京都)
今回スコア申請に参加してくださったみなさま、誠にありがとうございます。次回も引き続き申請のほうお願い致します。
by ほくほく顔の担当

●アミューズメントスペースフジ(大阪)
10月いっぱいでフジバイト香月 利和氏がやめました。ロッキーを見たい人は残念ですがもういません。さようなら。
by 大谷 浩司(オレが仕切る)

●丸久小郡ファミリーランド(山口)
丸久コミュニケーションノートも早くも3冊目になりました。ゲーマーのみなさんみなさん多いに活用してください(社長)

●AMスクウェアカサブランカ(香川)
今回をもちまして集計を終了させていただきます。短い間でしたがありがとうございました。
by 店長

●タイトーイン空港通り店(愛媛)
重松陽子さん(当店唯一の女性シューター)にシューティングのコツを聞いてみました。その答えは、家で毎日ヘクター87をプレイしているそうです。今なら300円で売ってますのでみなさん買いに行きましょう。

●サブカルチュア(福岡)
当店ではスコアラーを募集しております。来月からまちがいなく送るものがなくなります。やる気のある人の来店をお待ちしております、大ピンチです。
P.S.とりかい先生、店長が金返せって言ってますけど…、ついでにバルログ伸ばしてください。とにかく連絡くださいとのことです。
by 副担当



P.N.有賀五月

ヒットゲームBEST10

●プレイヤー人気ベスト１０

８月19日～９月23日

順位	ゲーム名	得点
１	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	716
２	ストリートファイターＺＥＲＯ２アルファ	707
３	バーチャファイター２	493
４	バーチャファイター３	419
５	ストリートファイターＺＥＲＯ２	297
６	レイストーム	277
７	バトルガレッカ	243
８	バーチャロン	214
９	蒼穹紅蓮隊	197
１０	ダンシングアイ	158

９月24日～10月20日

順位	ゲーム名	得点
１	バーチャファイター３	861
２	Ｘ－ＭＥＮｖｓストリートファイター	739
３	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	661
４	ストリートファイターＺＥＲＯ２アルファ	594
５	ストリートファイターＺＥＲＯ２	242
６	バーチャファイター２	217
６	バーチャロン	217
８	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	192
９	蒼穹紅蓮隊	166
１０	レイストーム	141

●インカムベスト１０

８月19日～９月23日

順位	ゲーム名	得点
１	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	688
２	ストリートファイターＺＥＲＯ２アルファ	645
３	バーチャファイター２	362
４	ストリートファイターＺＥＲＯ２	322
５	バーチャロン	304
６	バーチャファイター３	287
７	子育てクイズマイエンジェル	214
８	レイストーム	194
９	ラストブロンクス	138
１０	鉄拳２	107

９月24日～10月20日

順位	ゲーム名	得点
１	バーチャファイター３	781
２	Ｘ－ＭＥＮｖｓストリートファイター	727
３	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	603
４	ストリートファイターＺＥＲＯ２アルファ	483
５	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	230
６	ストリートファイターＺＥＲＯ２	216
７	蒼穹紅蓮隊	205
８	バーチャロン	202
９	レイストーム	194
１０	バトルガレッガ	180

前回のお詫びと訂正　11／30号に誤りがありました。プレイヤー人気とインカムの表が10／30号と同じ表になっていましたので、この場で訂正させていただきます。

VF3、TOP獲得

VF3とX-MENの一騎打ち

今月は、前回さほど出回っていなかったセガのバーチャファイター3がTOPに立ちました。前回は、出回りが少なく、入荷された場所では大人気だったのですがそれほど上位には来ていませんでした。

今月は、台数が出回ったわけですが、出回る前のような過熱した人気はさめてきたように思われます。TOPに立ったとはいえ、通常の1位の得点と同じ程度です。

ポリゴン格闘ものは、画面の見せ方の演出がこのところさほど変わっていません。VF3は画面が美しいのですが、演出が画期的に変わっていない分、ややインパクトが弱かったのではないでしょうか。

とはいえ、広い層に安定した人気を得ているのも確かです。当分、上位をキープすることは間違いないでしょう。

VF3に迫る勢いなのが、カプコンのX-MEN VS ストリートファイターです。複雑でハチャメチャな面白さのある、X-MENシリーズのシステムに、人気のSFキャラが参入しました。

もともと、X-MENシリーズはゲーム性は充分面白かったのですが、キャラ的にやや弱さがありました。そこにSFキャラが加わり、今までにないド派手な必殺技が加わったのが人気の秘密でしょう。

このゲームほど、格ゲーの常識にとらわれず、面白そうな見せ方、システムを生かしているゲームはありません。その点では、非常に面白いのですが、ゲーム的に未調整な部分がかなりあります。そこが非常に残念です。

ハマリ続出なないろドリームス

3位のKOF'96は、安定した人気を保っています。ゲーム自体がかなり楽しめる内容になっているので、ロングヒットしていきそうです。

4位、5位のストリートファイターZERO2（アルファ）、バーチャロンは安定した人気。一方、バーチャファイター2は、VF3の出た関係か順位を下げています。

新作で、上位に来たのがカプコンのクイズなないろドリームス虹色町の奇跡。カプコンならではの美しいグラフィックが秀逸。また、女の子に会うまで、ひたすら長い道のりをたどらなければいけないのが、ハマリの理由でしょう。

来月は、SNKのサムライスピリッツ天草降臨に注目です。

（石井ぜんじ）



P.N.　S.N.O

マンモス城インベーダーハウス　☆＝3（3）

大阪府高槻市北園町18－14　☎(0726)82－4323

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	2,012,900	SPD IQK－ 飼葉 優里[illegible]	ALL 98% 不二家＆佐久間
2	バトルガレッガ（ミヤモト）	990,750	IGU	ALL
3	X-MENvsストリートファイター	2,140,900	とりあえず200万 穴うめOBA	ALL 豪鬼・はるまき
4	ダンシングアイ	756,300	これ集計するの？ SGP～もとし～	10面
5	ロストワールド	4,383,600	穴埋め特攻隊SAT	ALL NewVer もうないです
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームセンターピノキオ　☆＝2（36）

兵庫県明石市本町１－１－26　☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター（ビルシュタイン）	2′15″99	SVR－かる夫	ALL
2	スターグラディエイター（カッパ）	2′50″78	岸部シロー	ALL
3	X－MENvs ストリートファイター	2,122,500	KTK	ALL ゴウキ 春麗
4	ザキングオブファイターズ'96	762,300	KTK	ALL テリー アンディ チン
5	蒼穹紅蓮隊（紫電）	13,029,700	時間なし夫	6面 [illegible]
6				
7				
8				
9				
10				

ジャスコ川西店プレイランド　☆＝1（15）

兵庫県川西町小花１－６－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	873,900	なし	ALL テリー アンディ アテナ
2	蒼穹紅蓮隊	17,886,530	ACE	ALL 残×0 鵬牙
3	ダンシングアイ	1,206,000	I	13面
4	ストリートファイターZERO 2（ダン）	1,932,000	伊豆西２－１－23	ALL
5	ストリートファイターZERO 2（アドン）	1,645,400	伊豆西２－１－23	ALL
6	雷電DX（初級）	5,761,100	桑名 寛之	ALL 連なし
7				
8				
9				
10				

川島玩具店　☆＝0（19）

兵庫県高砂市鍛冶屋町1411　☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（リュウ）	2,346,700	NOA	ALL
2	ストリートファイターZERO 2（チュンリー）	2,164,100	夜 久	ALL
3	ストリートファイターZERO 2（ケン）	2,116,000	RIG	ALL
4	ストリートファイターZERO 2（さくら）	1,831,900	夜 久	ALL
5	ストリートファイターZERO 2（ゴウキ）	1,830,500	DUO	ALL
6	ストリートファイターZERO 2（ザンギエフ）	1,476,200	RIG	ALL
7	ストリートファイターZERO 2（ナッシュ）	1,800,700	HIE	ALL
8	ストリートファイターZERO 2（ガイ）	1,600,800	AOI	ALL
9	ザキングオブファイターズ'96 ユリ、クラーク、アンディ	505,600	NOA	ALL
10	ザキングオブファイターズ'96（リョウ、ケンスウ、クラーク	494,300	DUO	ALL

ファミリーガーデンパートⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44－5888

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	X－MENvsストリートファイター	1,004,400	T・I	リュウゴウキ 1c ALL
2	X－MENvsストリートファイター	1,000,700	H・M	リュウゴウキ c ALL
3	ストリートファイターアルファ2	1,430,600	R・N	ダン P×2 c ALL
4	マーヴルスーパーヒーローズ	939,600	KAZ	シュマゴラマでシュ c ALL
5	マーヴルスーパーヒーローズ	390,200	K・N	スパイダーマン 4人目で大敗け
6	レイストーム	7,226,050	といちや マニュアル	6面ボス 2ゴウキ
7	レイストーム	3,007,550	K・N マニュアル	5面 タイフーⅠ
8	スペースガン	338,230	ABE	やりました
9				
10				

タイトーイン空港通り店 ☆=1(29)

愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,068,700	"CAT" #	ALL
2	沙羅曼蛇2(2P側)	1,446,700	SUR－XEX M犯	ALL (連)
3	モータルコンバット(ジョニーケージ)	8,868,000	殺人鬼道場GIN	ALL
★	モータルコンバット(カノ)	13,400,000	殺人鬼道場GIN	ALL P×22
5	ファイターズインパクト(ユキヲ)	7′17″53	SUR－R T犯 OOTビデオ希望	ALL (同)
6	ファイターズインパクト(ベルンハルト)	6′46″08	SUR－R T犯	ALL (同)
7	ゲーム天国(プーペラ)	8,017,450	MI!	ALL 残9秒
8	雷電II(1P側)	1,000万＋α	SUR－XEX M犯 悲願達成	(連) 次回紅蓮隊
9	レイストーム(RG－2)	11,219,550	重松陽子 ピンクハウス×1	7面 5設 (連)
10	戦国エース(アイン)	1,783,300	SUR－R T犯 リハビリ中	ALL 4設 再入荷

チャレンジバンバン ☆－34(124)

愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ステークスウィナー2(牡馬 シャイニングダンサー)	31億6,690万円	MASA!	1c ALL ALLレコード
2	ステークスウィナー2(牡馬 プロラルレディー)	27億2,790万円	MASA!	1c ALL
3	蒼穹紅蓮隊(屠竜 1号機)	17,000,220	鉄拳珍味	1c ALL Bボーナス×0
4	蒼穹紅蓮隊(鴉牙 3号機)	17,412,110	BANRI	1c ALL Bボーナス×0
5	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	1,794,500	FAD－しあわせIDAくん	1c ALL
6	X－MENvsストリートファイター	1,786,100	★－暗黒龍	1c ALL
7	バトルガレッガ(ミヤモト)	14,467,250	K. M	1c ALL 5面950万
8	バトルガレッガ(ガイン)	13,679,430	わいわい	1c ALL 5面1020万
9	バトルガレッガ(ボーンナム)	13,161,040	鉄拳珍味	1c ALL 5面980万
10	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	13,019,950	FAD－LXSVII	1c ALL 5面962万

モンキーハウス本館 ☆=77(309)

福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズインパクト(シレーヌ使用)	2′59″36	G. M. C. モンゴル おかひ(会長)(ち)	1c ALL (同)(連) プロレス
☆	ステークスウィナー2(アースクエイク使用)	31億6690万円	WGFC－J. O	1c ALL (連)
3	対戦とっかえだま	1,890,800	G. M. C. 蒙古KKK	1c 第9戦
☆	バンバンボール	11,463,140	モンゴルはいご	1c ALL
☆	スターグラディエイター(ジューン使用)	1′44″75	G. M. C. モンゴル T・H(ち)4	1c ALL (同) 2P側 D×2
☆	スターグラディエイター(サターン使用)	1′50″13	MLK(目)	1c ALL (連)(同)
☆	スターグラディエイター(カッパ使用)	2′03″03	知恵がないT・H(ち)4	1c ALL (連)(同)
☆	スターグラディエイター(ハヤト使用)	2′06″23	金がないMLK	1c ALL (連)(同)
☆	スターグラディエイター(ベクター使用)	2′07″95	首がないMLK	1c ALL (連)(同)
★	ローラーゲームズ	1,579	G. M. C. モンゴル ぱんだ(福山遠征中)	2－4－4 (連)

サブカルチュア ☆=16(156)

福岡県筑紫野市宮田町581－6黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊(屠竜)	28,739,445	第一エンジンより出火失速 GDS－OOT	ALL (連) (B×15 今月で引退するらしい
2	ウェーブランナー(初級)	2′14″03	来年こそは解放されたいな。GDS－OOT	ALL Best1′06″38
3	セガツーリングカーチャンピオンシップ(SUPRA)	2′52″004	金も時間も根性も無し夫君。GDS－OOT	ALL EX落ち 完走がきびしいらしい
4	X－MENvsストリートファイター	2,205,400	眠い～、たすけてくれ～・・・・・・・・(局)	ALL (連) マグニートー&春麗
5	風雲スーパータッグバトル	354,200	塩ながらないからこんなもん発狂獅子王局長	ALL ロサ&キネ
6				
7				
8				
9				
10				

アメニティスペースOZ合同集計 ☆=2(39)

山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソロノフサイクル(上級)	17,600	ACE	宇部新川店
2	X－MENvsストリートファイター	808,900	ロックンロールナイト	マグニートー、ゴウキ 宇部新川店
3	X－MENvsストリートファイター	734,900	SPS	ガンビット、サイクロップス 宇部新川店
4	スーパーパズルファイターIIX(デビロット)	484,220	無敵のゴロー	1c ALL 小野田店
5	スーパーパズルファイターIIX(豪鬼)	475,280	とりあえず地獄行き	1c ALL 小野田店
6	パルキューブ	961,360	?ゴロー	1c ALL 小野田店
7	スターブレード(スコアアタック)	1,752,500	SAT	1c ALL 小野田店
8	ガンブレードNY(スコアアタック)	63,417	UKS	1c ALL 小野田店
9	ブーヤン	182,750	SAT	1c ALL 小野田店
10	R－TYPE	1,168,600	HSK	1c ALL 小野田店

丸久小郡店ファミリーランド ☆=0(9)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2′19″20	KU	サラ 山口店
2	ファイターズインパクト	7′41″75	A. A	サンソンマーシャルアーツ 山口店
3	X－MENvsストリートファイター	1,100,200	ABC	ストームチュンリー 山口店
4	ザキングオブファイターズ'96	737,100	AAA	ラルフ、クラーク、レオナ 山口店
5	レイストーム	7,053,250	BCDwithYOU	6面ボス 山口店
6				
7				
8				
9				
10				

アミューズメントスクエアカサブランカ ☆=8(15)

香川県高松市亀井町10－15 ☎(0878)33－3375

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターZERO2(ザンギエフ)(連)(同)	3,140,600	EXC GDS－S. O'	ALL
★	ストリートファイターZERO2(ナッシュ)(連)(同)	3,258,300	EXC－GDS S. O'	ALL
3	ドラゴンスピリット(連)(NEWVer.)	1,280,250	サヨウナラ カサブランカ	ALL
4	オーバートップ(バイク)	3′43″52	穴ウメ君	ALL
5	ソニックウイングス3(ブレイザーズ)	2,585,900	穴ウメ君	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

ビッグウェーブ ☆=7(28)

高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	866,100	スト(研)GUY	ALL テリー、クラーク、クラウザー
2	スーパーパズルファイターIIX	634,460	LAOS－長田仙人	ALL デビロット ノーマル
3	ストリートファイターZERO2(春麗)	2,842,100	おおまぬけ LAOS－長田仙人	ALL 連 同付 P×14
4	ストリートファイターZERO2(ソドム)	2,750,700	俺は死んでもいい女キャラさえ斬殺できたら	ALL 連 同付 P×12
5	ストリートファイターZERO2(ザンギエフ)	2,599,900	アレキサンダービクトル ザンギエフ	ALL P×11
6	ストリートファイターZERO2(リュウ)	2,569,600	TW1	ALL 連 同付
7	ストリートファイターZERO2(ケン)	2,385,700	勇一かかってきなさい(八)	ALL 連 同付 P×9
8	バトルガレッガ(Gバット)	12,294,900	LAOS－長田仙人	ALL
9	首領蜂(Bタイプ)	51,755,550	とろいぞーBタイプ LAOS－長田仙人	ALL 残1 連 左右付
10	D&D®S. O. M(ジーフ)	3,818,297	あとは前半面か? ばくだ	ALL

ゲームスポットパスカル ☆=3(23)

岡山県岡山市大福134 ☎(086)282－6667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	タイムクライシス	10″43″22	へきる命'ZZZ	1クレジットALL ストーリー
2	ストリートファイターZERO2	2,960,000	SAN～ZZZ	ケン P＝4
3	ストリートファイターZERO2	2,750,000	コスプレZZZ	リュウ P=11
4	D&D®S. O. M	3,194,148	ゴキブリオン	エルフ(ポンテール)
5	ラストブロンクス	2′19″58	LBN	1クレジットALL
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームハウスカントリーボーイ

広島県広島市安佐南区長楽寺1－1－37 ☎(082)872－1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2′09″17	ESF	ALL ジェフリー
2	ステークスウィナー2	31億2190万円	ウリはら	ALL ブルーエンジェル
3	ステークスウィナー2	27億9990万円	ウリはら	ALL オープンハート
4	ステークスウィナー2	30億6990万円	ムンロ中原	ALL アースクエイク
5	ステークスウィナー2	29億6090万円	"奥さぁ～ん!!" みのもん	ALL シャイニングダンサー
6	ステークスウィナー2	25億4390万円	かばっち	ALL ローカルホープ
7	ザキングオブファイターズ'96	697,000	に○オン燃やす!!A'	アンディ、クラーク 舞
8	ストリートファイターZERO2アルファ	3,004,700	○チ○ン壊す!!DCT	ALL ガイ
9	レイストーム	15,958,590	マーラ(小早川さん元気)	ALL R－GRAY2
10	D&D®S. O. M	2,579,150	やるモンないし 鬼怒川 竜次	ALL ドワーフ

オキモト ☆=0(18)

広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3(ラウ)	2′18″07	G	ALL
2	バーチャファイター3(カゲ)	3′16″09	わらこ	ALL
3	バーチャファイター3(パイ)	3′19″43	BHA	ALL
4	バーチャファイター3(ウメノコウジ)	3′32″31	BHA	ALL
5	バーチャファイター3(ジャッキー)	3′50″32	BHA	ALL
6	バーチャファイター3(アキラ)	4′01″23	わらこ	ALL
7	バーチャファイター3(タカアラシ)	4′10″35	BHA	ALL
8	バーチャファイター3(リオン)	4′23″04	BHA	ALL
9	ストリートファイターZERO2アルファ(サバイバルモード)	1,277,500	たかし	ALL
10	ストリートファイターZERO2アルファ(ゴウキ)	1,397,500	♡	ALL

ゲームプラザミッキー ☆=3(37)

広島県広島市南区的場町1－7－2 ☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズルdeポン!	16,878,032	パチンコ出来ないパチプロ	1c ALL (連)付
2	X－MENvsストリートファイター	2,062,200	ねずぎよ	1c ALL チュンリー、マグニートー
3	ダンシングアイ	1,503,150	まかくん	13面
4	侍魂天草降臨	12′33″27	ねずぎよ	1c ALL タムタム使用
5	侍魂天草降臨	13′06″99	ねずぎよ	1c ALL ガルフォード使用
6	マジカルドロップ2	814,212	広島EVA	ピエロ死亡
7				
8				
9				
10				

ハイスコア通信 担当者から

今回も上位3店は着実に☆を獲得している。

上位5店までの順位は前回とまったく変わっていない。

しかし現行のルールでは次回の今年最後の集計で2位のモンキーハウス本館が、1位のプレイシティキャロット巣鴨店を抜きさることも充分可能になっている。

同じく4位のプレイシティ24が3位の扇ヶ丘レジャーセンターを抜きさることも可能だ。

モンキーが刺すか？巣鴨が逃げ切るか？そしてプレイシティ24の大逆転は有り得るのか？

今年度の集計もまったなしのあと1回、ラストスパートをかけゲーメスト大賞の表彰台に上がるのはどの店だ！

次回、衝撃のフィナーレを迎えることになる。最後まで一瞬たりとも目が離せない！

◆次回のハイスコア締め切りは、年末及び大賞授賞式に関連する進行のため、後記の通り大幅に早くなります。申請の際は十分ご注意ください。

☆獲得数上位店(2・30～12・30号)

順位	店名	今月	合計
1	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	9	84
2	モンキーハウス本館(福岡)	12	75
3	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	5	65
4	プレイシティ24(北海道)	1	55
5	GAME'S WiLL(京都)	0	46
6	チャレンジバンバン(愛媛)	4	34
7	プレイシティNASA杉本町店(大阪)	0	27
8	アミューズメントスペースフジ(大阪)	3	25
9	タイトーイン002スタジアム(大阪)	1	25
10	タイトーイン町田&YOU2(東京)	2	23

次回のスコア締め切りは **12月15日** (16日消印有効)

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しているぞ。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができる。

●申請方法

やり方は2つあって、1つは当コーナーで掲載されている店に行ってハイスコアを出して申請する方法。各店、申請方法は異なるので、事前にお店の人に聞いてみよう。

もう1つは、毎号ゲーメストについているハガキ「君こそゲーメスト」を使って個人申請してもらう方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要だ。

●集計対象スコアとなるための条件

以下にいくつかの注意点を挙げよう。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。

❷改造基準（※1）を満たすゲーム筐体であること。

❸難度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。

❹スコア、面数、集計部門（キャラ名など※3）名、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同か必、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

❺集計開始予定月に集計店から申請が10個に満たない場合、集計開始を翌月に繰越し、その月になっても10個に満たないゲームは、原則として集計を行わない。

❻上記以外のことで、何かわからないことがあれば、ハイスコア店にて確認すること。

●☆、★の説明

当コーナーでば毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載しているが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じだろうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月の1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのだ。

具体的に説明すると、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位をとった場合は☆を、それ以降は★となる。例えば、「☆＝3（23）」という表記は、今年度は☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は23個、という意味。

※1：複数ボタンの同時入力を1ボタンで行うもの、連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはならない。

※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

※3：工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は集計しない（コマンド操作によるキャラはOKだが、ディップスイッチ等の操作でしか出現しないキャラなどは不可）

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週月～水曜日の午後6時から8時まで受け付けているぞ。

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝0（31）

福岡県北九州市小倉北区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	267,700	DWG. N	ALL ヴァイス使用
2	ザキングオブファイターズ'96	469,900	DJ. T	ALL チン 滝 クラウザー
3	ザキングオブファイターズ'96	372,000	S. N	ALL エディノト
4	ザキングオブファイターズ'96	391,000	T. 斎藤	ALL マチュア クラーク チョイ
5	ストリートファイターZERO 2	1,368,400	K. T	ALL ダン
6	レイストーム	2,260,400	U.	ステージ4
7	テカスリート（走り幅跳び）	2 m50	SUPPER	独
8	テカスリート（400面走）	41″55	TRY	米
9	戦国エース	1,523,300	E. N	2周ALL（ノーマル）
10	超時空要塞マクロス	6,152,700	守田正夫	STAGE13(2－6)（ノーマル）

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝10(60)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2 松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ステークスウィナー 2	31億6690万円	[illegible]NBR	[illegible]クェイク使用 オールレコード
2	蒼穹紅蓮隊	25,397,902	カレッカーズCPM クリア7機種目)	ALL 65万×2 一号機 [illegible]
3	蒼穹紅蓮隊	18,383,684	GDS－OOT	ボーナス65万×4 三号機 [illegible]
4	バトルカレッカ	7,826,420	カレッカーズNO－8	ALL 三号機 魔法コマンド失敗
5	バーチャファイター 3	1′53″12	PAN－FTC	ALL すもうとり使用
6	X-MENvsストリートファイター	1,821,400	PAN－FTC	ALL 春麗&リュウ
7	美少女戦士セーラームーン	1,435,300	念彼観音カーJ. O	ALL 亜美ちゃん♡使用
8				
9				
10				

ワンダーランド ☆＝0（5）

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	X－MENvs ストリートファイター	750,600	Y. H	ALL
2	レイストーム（R－GRAY 1）	3,359,950	Y. H	ステージ5
3	レイストーム（R－GRAY 2）	2,937,100	Y. H	ステージ4
4	ストリートファイターZERO 2（さくら）	1,552,000	Y. H	ALL
5	ストリートファイターZERO 2（ケン）	1,335,100	Y. H	ALL
6	ストリートファイターZERO 2（リュウ）	1,177,000	Y. H	ゴウキまで
7	ストリートファイターZERO（リュウ）	797,100	Y. H	ALL
8				
9				
10				

ゲームプラザ ☆＝7（223）

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルカレッカ	10,457,420	NAOKI	1c ALL ミヤモト使用
2	バトルガレッガ	11,147,210	LKC	1c ALL ゴールデンバット使用
☆	ステークスウィナー 2	31億6690万円	念彼観音カーJ. O	1c ALL 連付き アースクエイク使用
4	スーパーパズルファイターIIX	478,730	REI [illegible]	ゴウキ死亡 デビロット使用
5	バトルカレッガ	7,901,450	???	1c ALL シルバーソード使用
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝0（2）

鹿児島県国分市中央3－12－37 ☎(0995)47－3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	778万ぐらい	ピーターラビットII世	6面ボス R－GRAY2
2	ソニックウイングス3（赤うさぎ）	2,527,300	SHT－S. K	2－8ボス
3	ソニックウイングス3（ディアブローン）	2,370,900	SHT－S. K	2－8ボス
4	ソニックウイングス3（スツーカ）	2,259,400	SHT－S. K	2－7
5	ハスルボブル	23,934,210	Y. レフォメーション ゲーマー	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
11月発売					
デッド オア アライブ	テクモ	格闘	8－3	11／13	本格的3Dポリゴン格闘ゲーム「デッド オア アライブ」ついに登場。
ウォーザード	カプコン	格闘	8－6	11／21	
わくわく7	サン電子	格闘	8－4	11／21	皆さまお待たせしました！サンソフト第弾格闘わくわく7をよろしく。
ティンクルスタースプライツ	ADK	対戦シューティング	8－2	11月中	「対戦」で「シューティング」！君はもう体験したか？
GTI CLUB	コナミ	ドライブ	ハンドル	11月中	無数のコース設定。業界初のサイドブレーキ搭載によるクイックターン。
パズルボブル3	タイトー	パズル	4－1	11月中	インターネット、タイトーホームページで4コママンガ連載中!! http://www.taito.co.jp/
3on3 DUNK MADNESS	ビデオシステム	スポーツ	8－3	11月中	
SONIC WINGS LIMITED（仮）	ビデオシステム	シューティング	8－2	11月中	
12月以降発売					
マクロスプラス	バンプレスト	シューティング	8－2	12／6	「マクロス」シリーズ第3弾。期待して発売を待っていてください。
じゃんじゃんパラダイス	カネコ	麻雀	KB	12月初旬	美少女画家10名が夢の競艶！登場キャラ12人！
まじかるで～とードキドキ告白大作戦ー	タイトー	恋愛シュミレーション	8－1	12月上旬	隠しデートコースを発見できれば、入浴シーンが見られる？
ストリートファイターEX	カプコン	格闘	8－6	12月中旬	
クイズ ドレミファグランプリ3	コナミ	イントロクイズ		12月中旬	ドレミファシリーズ第3弾は新曲150曲を含め約500曲を新しくリニューアル。
ぷよぷよSUN	コンパイル	パズル	4－2	12月予定	
セガスキー スーパーG	セガ	スポーツ	体感	12月予定	
BREAKERS（ブレイカーズ）	ビスコ	格闘	8－4	12月予定	NEO GEO用格闘ゲーム。
清水市代 女流四冠王監修 女流将棋教室（仮）	ビスコ	将棋	8－2	1月予定	SSV用本格将棋ゲーム。本将棋と詰め将棋モード有。（社）日本将棋連盟協力。
PF 573（仮称）	コナミ	格闘	未定	来春予定	
ファイナルロマンス4	ビデオシステム	麻雀	KB	来春予定	
発売日未定					
ヘブンズゲート	アトラス	格闘	8－3	未定	PS版も12月13日に発売されます。
怒首領蜂	アトラス	シューティング	8－2	未定	今度は怒ってます。
グルーブオンファイト	アトラス	格闘	8－6	未定	
麻雀ハイパーリアクション2	サミー工業	麻雀	KB	未定	
ファイターズインパクトEX（仮）	タイトー	格闘	未定	未定	システム&グラフィック、生まれかわって新登場!!
テクニカルボウル（仮）	メトロ	スポーツ	8－1	未定	

超お目玉
先着3名まで



エアロシティテーブル
¥30,000（パネル代別）

安すぎてリンダ困っちゃう

買い取りは他店より500～5,000高く
売りは500～5,000安い、びっくり！！

貴方のほしいゲーム基板が手続き超簡単クレジットで手に入ります。（3～36回）

オリコ　ジャックス

NAMCO

ゼビウス	14,000
ギャラガ	13,000
ギャラガ88	24,000
ガントレット	20,000
エメラルディア	3,000
マッピー	35,000
アサルト（P付）	50,000
リブルラブル	37,000
ピストル大名の冒険	14,000
バーニングフォース	22,000
爆突機銃艇	26,000
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
グレートスラッガーズ	1,500
ワールドスタジアム'93 激闘版	7,000
スーパーワールドスタジアム'95	6,500
球界道中記	15,000
ナムコクラシックコレクション VOL1	26,000
ナムコクラシックコレクション VOL2	35,000
コズモギャングザパズル	4,000
ティンクルピット	3,000
ナックルヘッズ	12,000
スーパーパックマン	43,000
アウトフォクシーズ	32,000
妖怪道中記	16,000
メタルフォーク（コントローラ付）	56,000

セガ

アフターバーナーII（P無）	28,000
イチダントアール	5,000
MVP	3,000
クラッチヒッター	2,000
ゴールデンアックス	10,000
ザ・Jリーグ1994	3,000
スタックコラムス	2,900
ずんずん教の野望	7,500
タントアール	2,900
テトリス	8,000
登竜門	6,000
ぷよぷよ	3,000
ぷよぷよ通	8,000
フラッシュポイント	2,900
フューチュースパイ	22,000
ペイルート	9,000
ボトボト	2,900
ドラゴンボールZ VRVS	12,000

SNK

アテナ	35,000
EDF	5,500
ヴァンガードII	35,000
SA-R	7,000
SRD	5,000

カネコ

ギャルズパニック2	15,000
大江戸ファイト 流血	15,000

テクノスジャパン

コンバットライブス	1,800
熱血高校ドッチボール	3,000
バトルレーンVOL5	8,000
ブロックアウト	4,500

カプコン

スーパースト2（ロム）	3,000
スーパースト2X（ロム）	4,500
ストZERO（ロム）	秘密
ストZERO2（ロム）	秘密
ヴァンパイア（ロム）	4,500
ヴァンパイアハンター（ロム）	秘密
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	秘密
サイバーボッツ（ロム）	秘密
D&Dタワーオブドーム（ロム）	秘密
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ロム）	秘密
スーパーマッスルボマー（ロム）	6,000
19XX（ロム）	50,000
1943	9,500
F1ドリーム	3,500
ガンスモーク	32,000
サイドアームス	14,000
ストII	5,500
ストIIダッシュ	5,500
ストIIターボ	8,000
チキチキボーイ	17,000
マッスルボマー	8,000
ロックマン ザ パワーバトル	13,000
大魔界村	32,000
ロストワールド（P付）	90,000
USネイビー	18,000
CPSIIマザー	秘密

コナミ

A-JAX	26,000
ガイアポリス	17,500
究極戦隊ダダンダーン	38,000
クレージーコップ	9,000
グリーンベレー	10,000
クォース	6,500
サプライズアタック	4,500
沙羅曼蛇II（GXマザー込み）	28,000
スラムダンク	18,000
XEXEX	25,000
出たな!!ツインビー	6,500
パンクショット	4,000
パロディウスだ！	5,000
ビットファイター	9,000
ヘクシオン	3,000
メガゾーン（US）	8,000

東亜プランニング

タツジン	6,000
達人王	14,000
バツグン	28,000
V-V	10,000

バンプレスト

アルチメイトテニス	1,000
ウルトラマン	2,000
ウルトラマン倶楽部	4,000
ウルトラ警備隊	27,000
SDガンダムサイコサラマンダー	4,000
機動戦士ガンダム	4,000
機動戦士ガンダムEX-REVUE	14,000
仮面ライダーバトルレーサー	8,000
戦国エース	17,000
ドラゴンボールZ	10,000

UPL

シュトラール	11,000
タンクフォーハリアー	9,000
パンダイク	7,000

ジャレコ

ゲーム天国	34,000
早押し王座決定戦	8,000
ビックストライカー	4,000
フォーメーションZ	16,000
わいわいジョッキーゲートイン	15,000

データーイースト(DECO)

ウルフファング	20,000
空手道	9,000
強行突破（海外）	2,000
空牙	12,000
ジョー&マックリターンズ	17,000
シークレットエージェント	7,000
スタジアムヒーロー	3,000
ダンプルポップ	4,000
ドリームサッカー'94	9,000
バーディートライ	6,000
B-WING	22,000
ブレイウッド	20,000
ファイティングファンタジー	18,000
ファイターズヒストリー	3,000
魔境戦士（P無）	4,000
ロボコップ	7,000

アイレム

エアデュエル	12,000
ガンフォース	8,000
海底大戦争	28,000
クロスブレイズ	19,500
ぐっすんおよよ	4,000
サンダーブラスター	13,000
ジオストーム	20,000
スパルタンX	10,000
ボンバーマン	5,500

タイトー

阿修羅ブラスター	6,500
アクアジャク	8,000
イグジーザス	8,000
ウォリアーブレード	28,000
ガルメデス	5,500
ガンフロンティア	38,000
究極タイガーII（F3）	50,000
草野球	1,000
ゴークス（P付）	17,000
ゴークス（P無）	6,000
侍 日本一	10,000
地獄めぐり	4,500
ダライアス外伝（F3）	62,000
ダイノレックス	10,000
タイガーヘリ	8,000
ナックルジョー	12,000
ニュージーランドストリー	10,000
ハイパーデュエル	12,000
ハットトリックヒーロー（F2）（ゆうゆのクイズでGO！GO！付き）	4,500
バイオレンスファイト	12,000
ハレーズコメット	10,000
荒獅獣	6,000
ヒット・ジ・アイス（1P用）	12,000
マスターオブウェポン	12,000
メタルブラック	42,000
ライディングファイト	32,000
陸海空	12,000
リターンオブインベーダー	12,000
レイフォース	35,000
ルナーク（F2）	10,000
火激	2,500

テクモ

ガンディーラー	1,000
がんばれギンくん	8,000
サンダードラゴン（雷龍）	9,000
ジェミニウイング	9,000
スターフォース	20,000
スイマー	23,000
スーパーピンボールアクション	4,000
タンクバスターズ	6,000
WWFレッスルフェスト	2,500
ボンジャック	11,500
能力向上委員会	4,000

彩京

ガンバード	17,000
戦国ブレード	64,000
バトルクロード	10,000
バトルガレッガ	49,000

ライジング

疾風魔法大作戦	16,000

NEO GEO

クイズ キング オブ ファイターズ	2,000
餓狼伝説スペシャル	2,500
餓狼伝説 3	1,000
龍虎の拳 2	2,000
龍虎の拳 外伝	4,500
真サムライスピリッツ	3,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
ワールドヒーローズパーフェクト	4,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
ジョイジョイキッド	5,000
ASOII	3,000
ラストリゾート	5,000
得点王2	2,000
得点王3	9,000
ミューティションネイション	2,500
ザ スーパースパイ	2,000
パニックボンバー	6,000
サイバーリップ	2,000
パルスター	5,000
風雲黙示録	4,000
ステークスウィナー	10,000
ビューポイント	4,500
アンドロデュノス	2,000
MV-1	22,000
MV-1F	23,000
MV-1FZ	23,000
KOF '94	2,500
KOF '95	12,000
サムライスピリッツ	2,000

各社ロム

■SEGA ST-Vロム	
・VFリミックス	2,500
・ぱくぱくアニマル	3,000
・VFキッズ	6,000
・ファイナルアーチ	4,000
■TAITO F3ロム	
・あっかんべーだー	8,000
・ハットトリックヒーロー'95	2,000
・逆鱗弾	12,000
・バブルシンフォニー	3,000
・ダライアス外伝	8,500
・パズルボブル2	10,000
・パズルボブル2X	15,000
・カイザーナックル	2,000
・究極タイガーII	3,000
・森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！	2,000
・クイズシアター	2,000
■KONAMI GX（ロム）	
・ツインビーヤッホー！	3,000
・対戦ぱずるだま	3,000
・沙羅曼蛇II	5,000
■JALECO 32ロム	
・アイドル雀士スーチーパイII	1,000

その他

IQブロック	1,500
アグレス（海外）	5,000
アルファックスZ	7,000
オーマイガァー	3,000
カズラー	27,000
キース&ルーシー	19,000
キャッスル オブ ドラゴン	5,000
サンダー&ライトニング	5,000
スーパーフォーミュラー	2,000
スパイラルブレイカーズ	10,000
スカッシュ	3,000
スカイランサー	5,000
スーパーバレーボール	2,500
スーパー上海	9,000
セルフィーナ	9,500
テラクレスタ	8,000
テラフォース	8,000
牌砦	5,000
ドンキーコング3	15,000
PANG！3	15,000
ピンボールアクション	4,000
プリメーラ	5,000
ポパイ(海外)	15,000
マッドシャーク	18,500
マジカルエラーを探せ	1,500
マジカルクリスタル	6,000
Mr.Dovsユニコーン(アンプ無し)	15,000
もうぢゃ	17,000
霊界導士	4,900
レゾン	10,000
豪血寺一族	10,000
豪血寺外伝	20,000
上海II	15,000
上海III	18,000
五月陣戦	5,000
ウイッツ	5,000
赤丸Q上昇ドントアール	8,500

麻雀

七次元の妖精	2,500
麻雀デリンジャー	3,000
熱血麻雀宣言	2,500
麻雀スカウトマン	2,500
麻雀クラブ90's	3,000
ギャルの告白	1,500
麻雀カルチャークラブ	1,500
ギャルの開花	1,500
とってもE雀	2,500
麻雀ファンクラブ	1,500
麻雀夏物語	1,500
ハイパーリアクション	9,000
吉本劇場	2,500
麻雀早くヤッてよ	2,500
麻雀グランプリギャル	2,500
麻雀大予言	1,500
キャンパスハンティング	2,500
アイドル雀士スーチーパイII(メガSYS)	32,000
麻雀ビタミンC	3,000
麻雀革命	1,500
リアル麻雀牌牌	4,000
麻雀 捉	2,000
麻雀いかがですか	2,500
セーラーウォーズ	7,000
ねらえトップスター	2,000
麻雀牌験団	1,000
麻雀ラマン	3,000
麻雀学園	2,000
プリンセスリーグ(JALECO)	2,000
スーパーリアル麻雀PII	7,000
スーパーリアル麻雀PIV	10,000
スーパーリアル麻雀PIV(ロム)	1,000
スーパーリアル麻雀PV	10,000
所さんのまーまーじゃん	2,000
同級生	10,000

クイズ

クイズ&ドラゴンズ	5,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃん2	2,500
クイズ学園パラダイス	2,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	3,000
クイズDANの反乱	1,500
クイズ殿様の野望	1,500
クイズ殿様の野望2	8,000
クイズ学問のススメ	1,500
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
クイズ三国志	2,000
クイズTV合衆国	2,500
クイズココロジー2	4,000
クイズ魔Q大冒険	2,500
クイズ人生劇場	2,000
クイズハテナの冒険	2,000
クイズ18禁	9,000

※中古の価格は全て消費税込みのものです

25セントコイン(中古)
1枚2円で売ります。
(メーカーはバラバラ、程度は良。)
(500枚から売ります。)

★コントロールBOX及び基板高く買取りまっせ!!

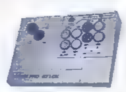
最新ゲームの予約受付中★カプコン「ウォーザード」「ストIII」など待ってまーす。

シグマ電子



AV-5000　¥26,000

シグマ電子



Σ-8000　¥15,800

KIC



パナツインロング　¥38,000

KIC

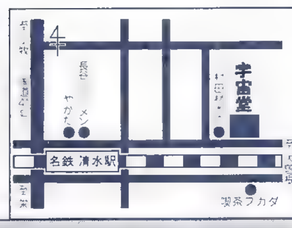


パナカスタムロング¥34,000

ボードマスター



¥特価



宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
徹底的に安い10～30円!!
★江南は江南ちびっ子センター
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ケ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK!!
(欲しい基板を貴方のためにおさがしします。)

通販は
ヤマトコレクトサービス(代引)か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年　マニアの恋人 (株)宇宙堂
新住所:〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL:052-916-1407/FAX:052-916-1502
営業時間:朝9:30～深夜12:30(お気楽にTELください)

12月30日号プレゼント

先月分の発表予定が間違うとった。'96年違うて'97年の1月30日号や。気ィきかしたつもりで大ボケやな。おっさん！ みんな堪忍な。そらそうと、神保町の新名所いうたらマルゲ屋！ 新声社ビル地下1階にて深く激しく営業中や！ みんな遊びに来たってや。

9月30日号 プレゼント当選者発表

レイストーム キャップ&ポスターセット

木村克行 君 島根県
出口 研 君 神奈川県
武内俊樹 君 千葉県
温井勲雄 君 群馬県
小町敏隆 君 新潟県

逆転!!パズル番長テレカ

弓削田 豪 君 神奈川県

KOF96マウスパッド

神宮智咲 さん 東京都
吉田祐亮 君 福岡県
今岡昌人 君 神奈川県
小谷和之 君 埼玉県
阿久津圭司 君 埼玉県
小平 諭 君 東京都
石川智子 さん 神奈川県
甲斐さゆ美 さん 宮崎県

戦国ブレード基板

小松謙太朗 君 京都府
相武幸樹 君 愛知県
池田早人 君 神奈川県
久野拓也 君 千葉県
稗田大輔 君 大分県
中村幸紀 君 奈良県
足立綾子 さん 東京都
今野真理子 さん 山口県

ゲーメスト提供

④スーパーパズルファイターⅡX



1名様

デフォルメキャラのリアクションがごっつおもろいスパズルX。まあコンシューマ版も出るんやけど、ここはひとつ、ぽーんとオリジナルいっとこか。

マルゲ屋提供

③'97カプコンギャルズカレンダー



5名様

カプコン党なキミやったらほっとけへんのがこれやろ。オフィシャルイラスト満載やから、カプコンデザインチームの心意気が伝わってくるちゅうもんや！ 牛丼も食うとさらに効果的か？

マルゲ屋提供

②ゲーメストビデオ サイキックフォース



2名様

編集部のサイキッカーな面々が、その濃いい力を結集したんがこのビデオや。これで研究すればアーケード版でもプレイステーション版でもどーんとこいや！ ひいきのキャラでカッコよう闘ってこそファンやで。

タイトー提供

①サイキックフォース カードセット



5名様

タイトーさんからは、サイキックフォースのキャラクターカードをどーんとセットでご提供や。ごっつカッコええデモが付いたプレイステーション版も出たし、ファンはウハウハ、ウッシシのゲバゲバちゅう感じやな。

締め切り 12月30日（消印有効）
発表 '97年2月28日号
（応募は今号とじ込み葉書のみ有効）

サイキックフォースムックプレゼント当選者発表

プロモーションビデオ

佐藤哲子さん 千葉県

筐体用POP

河野泉さん 石川県
工藤僚さん 北海道
中沢彩子さん 長野県
岩屋久子さん 岐阜県
太田愛子さん 山梨県
小林香奈子さん 群馬県
安藤いづみさん 北海道
西山沙也香さん 埼玉県
秋山達君 東京都
福井康仁君 北海道
鈴木明夏さん 埼玉県
禮田京子さん 福岡県
安部奈津子さん 神奈川県
井波由紀子さん 富山県
田中千絵さん 広島県
林智教君 北海道
伊藤誠二君 熊本県
鈴木美子さん 東京都
羽賀真澄さん 秋田県
山岡美恵さん 神奈川県

オフィシャルガイドブック

丸谷健太君 兵庫県
青木隆司君 東京都
貝阿弥範明君 神奈川県
松下あゆみさん 千葉県
照屋亮人君 沖縄県
中村久美子さん 長野県
坂井菜緒美さん 東京都
小池真一君 埼玉県
和久彰代さん 広島県
天海真智子さん 東京都
橋本広平君 東京都
後藤美道君 福島県
渡邊勉君 埼玉県
戸町繁幸君 福岡県
宇田津知春君 宮崎県
森田麻美さん 奈良県
藤田悦子さん 愛知県
石井康之君 茨城県
松田直樹君 京都府
桜井和久君 埼玉県
梶原政美さん 長崎県
塩見雄平君 山口県
広沢剛君 東京都
天野邦彦君 兵庫県
内田英孝君 三重県
横井寛樹君 三重県
村上進一君 富山県
田口麗子さん 東京都
渡辺宏君 埼玉県
長谷川淳君 埼玉県
西海真也君 山梨県
前田英明君 山梨県
秋田佳子さん 山口県
徳田祐紀君 北海道
原田奏伸君 静岡県
大矢和久君 神奈川県
山地拓実君 神奈川県
相澤恭平君 北海道
原久美子さん 東京都
熊沢和行君 東京都
岡部知行君 神奈川県
今西基貴君 神奈川県
森下泰志君 大阪府
吉永友和君 鹿児島県
後藤俊貴君 大分県
品川三千代さん 千葉県
伊藤聡司君 新潟県
稲吉智重君 愛知県
間宮正信君 埼玉県
田中敏文君 埼玉県
廣岡高佳君 東京都
林隆平君 大阪府
三原直人君 岐阜県
和泉幸治君 島根県
木村克行君 島根県
松木美奈子さん 東京都
渡辺健君 兵庫県
野美真一君 山口県
三好裕君 長崎県
松田浩史君 大阪府
柳澤聡君 東京都
佐塚幸宏君 福島県
薬師寺宏君 福岡県
杉山理恵さん 大阪府
白石尚也君 山口県
瀧野頼光君 福岡県
丸岡由香里さん 香川県
下瀬智彦君 福岡県
谷口正樹君 大阪府
近藤孝君 京都府
遠藤修司君 山梨県
岩井雅幸君 愛知県
北条恵さん 山梨県
前場孝之君 京都府
河野麻美さん 京都府
井上文子さん 神奈川県
増田優子さん 大阪府
清水瞳さん 大阪府
鶏飼るり子さん 愛知県
児玉和歌子さん 秋田県
金澤大君 北海道
平本裕宜君 福岡県
三重野香織さん 埼玉県
川島ゆずさん 埼玉県
戸口美緒さん 京都府
井坂美友紀さん 京都府
吉原百合子さん 北海道
海口直喜君 滋賀県
遠藤達哉君 静岡県
吉田麻美子さん 静岡県
石山美佐子さん 北海道
加藤典子さん 愛知県
竹内愛さん 新潟県
田代幸子さん 静岡県
岩間恵子さん 和歌山県
鈴木茉莉花さん 愛知県
池ヶ谷和乃さん 静岡県
林泰弘君 愛知県
鈴木みひろさん 東京都
橋場理奈さん 北海道
河淵純子さん 神奈川県
若林安祐美さん 大阪府
小林由佳さん 滋賀県
竹内弥生さん 京都府
高橋佳菜さん 奈良県
木全亜紀さん 東京都
菅原隆行君 東京都
小川孝明君 群馬県
稲垣あきら君 千葉県
佐藤一俊君 千葉県
日光岳志君 京都府
横井宏君 愛知県
杉島理恵さん 神奈川県
石田わかなさん 愛知県
石井香さん 東京都
横山珠姫さん 東京都
高杉佳余さん 岡山県
館野陽子さん 神奈川県
野田さおりさん 埼玉県
立石由美子さん 千葉県
角由佳さん 石川県
桑原光恵さん 東京都
多田起子さん 高知県
土田博美さん 兵庫県
守屋和さん 北海道
打越あゆみさん 和歌山県
高橋夕子さん 東京都
小野留美さん 秋田県
松井綾さん 北海道
藤代典子さん 神奈川県
高瀬明日美さん 東京都
広田博美さん 神奈川県
藤井弥沙樹さん 兵庫県
大塚美穂さん 群馬県
十一谷三恵さん 東京都
吉野美穂さん 愛知県
中橋香織さん 石川県
榊美智子さん 北海道
森幸代さん 大阪府
吉田尚子さん 栃木県
和田一美さん 長野県
菅原由季さん 埼玉県
松原由香さん 神奈川県
溝口紗世さん 愛知県
北万里子さん 福島県
伊東美帆さん 滋賀県
井上なみさん 福岡県
小倉麻美さん 静岡県
金井知恵さん 群馬県
安達真由美さん 愛知県
西原久美子さん 香川県
下間美紀さん 新潟県
加藤典子さん 京都府
宮尾信子さん 東京都
戸田奈都子さん 茨城県
金川真由美さん 富山県
田中馨さん 神奈川県
生嶋静香さん 滋賀県
酒井昌子さん 東京都
田島揚子さん 新潟県
大沢園さん 東京都
三橋知子さん 東京都
山市雪恵さん 東京都
石原由佳子さん 千葉県
佐々木綾さん 栃木県
秋山美鈴さん 兵庫県
長坂美木さん 東京都
木村泰子さん 秋田県
筋田亜由美さん 福岡県
水上恵美さん 大阪府
和田真理子さん 埼玉県
保坂直さん 新潟県
能渡真弓さん 北海道
浅田啓子さん 埼玉県
亀井規子さん 滋賀県
襄木かなみさん 愛知県
石田絵里さん 北海道
中村亜矢子さん 栃木県
木原好美さん 千葉県
丹内智子さん 北海道
地川まりさん 広島県
西山真由美さん 大分県
武山直美さん 宮城県
佐藤人美さん 神奈川県
高元純子さん 東京都
柴田早苗さん 埼玉県
別府陽子さん 岡山県
丸尾祐理子さん 静岡県
藤森美奈さん 神奈川県
津田怜子さん 宮城県
寺西静香さん 愛知県
高橋雪絵さん 東京都
泉関洋子さん 群馬県
木村明美さん 埼玉県
近藤美恵さん 高知県
中塚貴子さん 千葉県
若山恵子さん 愛知県
小嶋美咲さん 群馬県
川上淑子さん 山口県
森山大君 京都府

テレカ

相川さやかさん 神奈川県
鴨田裕美さん 埼玉県
山根みゆきさん 北海道
西未央さん 大阪府
佐々木綾子さん 北海道
南谷佳江さん 大阪府
重藤梓さん 広島県
小林正典君 千葉県
森通孝君 東京都
明間千尋さん 東京都

サイキックフォース基板

森田知里さん 東京都

サイキックTシャツ白

田所英之君 茨城県
水口鳴海君 神奈川県
田中祐美さん 石川県
丸渉君 青森県
野澤真樹子さん 青森県
橋本珠美さん 神奈川県
山之上博美さん 神奈川県
浅井恵子さん 愛知県
坂倉基君 三重県
宮脇太郎君 兵庫県

サイキックTシャツ黒

森敦子さん 京都府
本田靖智君 東京都
國分正典君 兵庫県
寺沢陽子さん 埼玉県
佐藤尊礼君 埼玉県
安部陽介君 岩手県
大崎正博君 岡山県
松岡勇介君 神奈川県
木村雄孝君 北海道
棟方綾香さん 青森県

コンシューマ版ソフト

坪井和史君 山口県
岩間智子さん 宮城県
小代靖子さん 大分県
小野寺夏希さん 北海道
藤井友紀子さん 山口県

©1994,1995 NAMCO LIMITED　写真は鉄拳2のものです。



になるのか!

汝の道、修羅か羅刹か?　(SNK)

サムライスピリッツ天草降臨

開発状況に迫る!　(ナムコ)

鉄拳3

遂に公開!コレがⅢだ!!　(カプコン)

ストリートファイターⅢ

ゲーメスト次号(No.187)は　**12月14日(土)発売!**

特別定価530円(税込み)

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15日・30日発売

どんなゲーム





大攻略

キャラ別攻略開始!
ストリートファイターEX（カプコン）

デンジャーゾーンで狙うは…
デッド オア アライブ（テクモ）

セオリー理解!
わくわく7（サン電子）

■攻略　X-MEN VS.ストリートファイター（カプコン）／バーチャファイター3（セガ）／ウォーザード（カプコン）／ティンクルスタースプライツ（ADK）／レイストーム（タイトー）／蒼穹紅蓮隊（エイティング／ライジング）／セガツーリングカーチャンピオンシップ（セガ）／ダンシングアイ（ナムコ）ほか



●今年中にもう1台パソコンを購入予定、たぶんPC98。これまでやったパソゲーはことごとくハズレだったけど、最近ではエンジェルハイロウがいい感じ。エンディングがあと2つあるはずなんだけどわからず。やっぱり原稿のあいまにチョコチョコやるくらいで解こうというのは考えが甘いのかも。VF3は、パイ、アキラ、ラウでがんばってます。アキラってラウと張れるくらい強いと思うぞ。でも時代はラウなのね…。　（FRS-N,O）



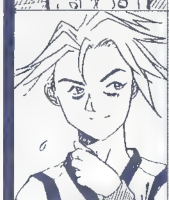
●最近、シャンゼリオンが面白くて仕方がない。助手の女の子もカワイクなったし、何よりも、悪役のほうの「黒岩省悟」がカッコイイ！「ブラッカウッ！」とか言って変身するのがGOOD。脚本もノッてるし、カーレンジャーといい、最近の東映はますますいいカンジ。あと最近でヤバイのは、YAT安心のカネアお嬢様と、ティンクルスターのキャラがツボにハマった。ライディーンも意外と面白い。つばさちゃんポイント高し（爆）。（J★笹岡）



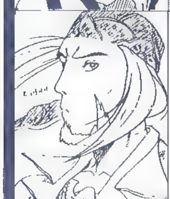
●先日、久々にダライアス外伝をプレイしたところ、ノーミスクリアを達成。1コインは何度かあったものの、ノーミスは生まれて初めて。この興奮、感動、充実感は、今までに感じたことのない経験だった。やっぱ、これを伝えていくのがゲーメストの役目なんだなと、つくづく思う今日このごろ…。　（むねたつ）
※パソコン通信「ゲーメストネットワーク」好評運営中！アクセス番号は03（3293）0170、ゲストIDはGUEST。気軽にきてね。



●読者さんからのアンケートをいつも楽しく読ませてもらっています。最近の一番の当たりが「キャサ夫の髪形が不自然だ。ヅラではないのか？」という質問。多分違うと思うけど…さわったことないから知らないよーん。ゲーセンでキャサ夫氏を見かけたら頭をさわらせてもらうのはどう？　（京城）



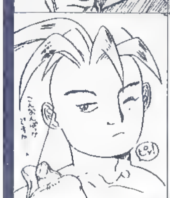
●そもそも完全アクション映画だと思ってしまったのが、間違いだった…。前の編集後記で『ROCK』と『エグゼクティブ…』はほとんど同じでは？と書いてしまったが、実際はまったく別物。『ROCK』がコテコテのアクションであるのに対し、『エグゼクティブ…』はほとんどサスペンス。アクションはその結果に過ぎない。個人的にはサスペンス色が強いほうが好きなので一比べるなら一『エグゼクティブ…』を皆に薦めたい。　（アディトシ）



●今、ライデンやり込んでます。いろいろな人の協力もあり、いきつけのゲーセンへの入荷も早かった。ありがたいことです。
話は変わるが、私も他のライターたちと野球を始めちまいました。もう何年もご無沙汰だったというのに、つい調子に乗っておもいっきり投げたところ、肩を痛めてしまい、医者に「しばらく野球は休んだほうがいいよ」とか言われる始末。アアーッ！はしゃぐんじゃなかったー!!　（電話不精は持病なの　GED）



●あ、どもっキャサ夫です(安定)最近金が無い。気のせいか？いやクツのせいだ!!MAX95黒からブーツなど、ここ1カ月で5年分くらいのクツを買い占めてしまった…(バカ)。話は変わり最近スコアラー紹介で北海道をはじめ金沢、荏原、豊中と色々な所を回って昔話に華が咲く。今がダメなのか？年なのか…。集計方法も来期から改善される。ここで一気に盛り上がりを見せるのか？はぁ（大きく溜め息）昔のような生き甲斐よ再び…。（キャサ夫）



●今回、蒼穹紅蓮隊でもっともマニアックな機体といわれる麒牙の攻略記事を書かせていただいたのですが、どうだったでしょうか？実は、この編集後記を書いてる時点で新たにいろいろな情報が入ってきていたりするので、確認がとれしだい今後の攻略記事の中で紹介していく予定だ。ちなみに、このゲームはまだクリアしていないので、現在必死になってやり込んでいる。これが載るころにはクリアしていたいなぁ。　（KMT）



●編集部に入って早いもので、もう半年がたち少しずつ仕事も覚えてきましたが文章を書くというのがこんなにも難しいことかと実感している今日このごろです。話は変わって最近、自分の腹が出てきてピンチな状態になっているのでなんとかしないといけないのだが、運動するのがあまり好きでないのでどうしようかなーと思っています。　（フニャ夫）

OPINION 論

違うということの面白さ

石井ぜんじ

単純に、ゲームの面白さって何だろうか。一言では言えない、いろいろな答えがあるだろう。最近は、あんまりもの凄く魅かれるゲームがなくて残念なのだが、あのいわゆる「ゾクッ」とくるトリ肌がたつような感じは、どこから生まれるのだろうか。

こう考えていった場合、そんなゲームはたいてい、他とは大きく違っていることに気づく。とにかく見たこともないくらい違うこと。それだけではダメなのかもしれないが、これが必須条件なのは確かである。

何で人は、そんなに違うものに魅かれるのか。とにかく、日常にしろ変化のない日々が続くと、たいてい人はだらけてくる。変化がないのは、つまんないのである。人に刺激を、いく分か他のことより平和な形で与えてくれるのがゲームなのだろう。だからこそ、ゲームにはオリジナリティが必要なのだと思う。

最近はやりの概念で言うと、人も社会も、"複雑系"である。一応ひとくくりでくくれるが、外界と絶え間ない情報のやりとりをしながら、常に自己の再構成を繰り返す。にわか勉強の知識なので不正確かもしれないが、そんな存在である私たちにとって、混沌ではない変化という刺激が、不可欠な栄養素なのだ。

だから、ゲームにまず必要なのは、求められているのは見るからに違うというところだろう。しかし、あえて違うものは、真のオリジナリティとは言えない。もともと、どこか独立した発想の幹を持っているものでないと、本当の意味で違ったものになり得ないからだ。

変化を、ゲームをプレイした感想に当てはめていった場合には、ゲーム性について語っていくこととなる。いわゆる、奥の深いゲーム性というのは常に新しい発見が出てきたり、簡単に結論が出ないという要素が特徴的だ。

つまり、プレイしたときに起こること、また、受ける感覚に、常に変化がなければいけない。万華鏡をのぞきこんだときに面白いのは、まず見たときに、普段生活の場には見られない異世界が見られることがまず一つ。それに加えて、少し動かすことによって、変幻自在の映像の変化が楽しめるのがいい。これが大きい。

世の中、刺激があればいいってものではないけど、人として生きる以上、変化がまったくないのでは滅亡を待つばかりだ。その中で、ゲームは人に変化という刺激を与えるアイテムとして必要とされているのだと思う。

だからこそ、人々が本当に心の底で求めているゲームは、確固たるオリジナリティのあるゲームなのである。

表紙の裏をとれ

えーデッド・オア・アライブですが…江古田とか地元にないんですね。編集部行った時やったんですが、おもしろいのにねぇ…。なんだか…。

最近はサムラァーイをやっていますが…なんかバサラきついっす。タムタムやめて今度は十兵衛にしたっす。受けねらいの十兵衛っす。

電気工房でとれたっす。ロケット兄弟にもかいたっす。甲冑もHっす。　藤原P

■待って〜もうひとこと

んあ〜ワリと会社にナンキーン（©ざりーに先生）な感じで馬車犬状態の渕健だ。今必死にアイランドムックをこさえておるが、発売日は97年頭になりそうだ。

読者の皆様方から寄せられた気合の入った作品の数々を、まるまる一冊たっぷりと心ゆくまでお見せしましょう！

好評ならば第2弾（文章中心にやりたいぜ！）も夢じゃないぞ！レッツ購入！（さらばクリスマスさらば正月・ぷち県）

GAMEST　12月30日号

■平成8年12月30日発行　第11巻27号通巻186号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS−N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　がっちん
ギィ　ACE　K−TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU　P・鈴木
河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫　スーさん
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
野口　晶　二田祐樹　遊佐孝之　鈴木規康　辻本圭介
入沢英明　山下浩志　北裏裕章　吉田和真　花沢貴宏
松田史征　名女川太郎　嶋田雄吾　田川祐一郎　三沢　章
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

料金受取人払

蒲田局承認

422

差出有効期間
平成10年9月
1日まで

●切手不要

郵便はがき

144-00

東京都大田区西蒲田
6-36-11
西蒲田NSビル

アイマックスアカデミー
行

ゲーメスト(12月30日号)

フリガナ 氏　　名		男・女	年令	才
住　　所	〒			
電話番号	(　　　　　)			
学 校 名			学年	

✂キリトリ線

無料案内資料請求ハガキ

下記のアンケートにご協力ください。

1 将来、目指している職種に○をつけて下さい。

1．企画開発　2．プログラム　3．グラフィック
4．サウンド　5．営業(販売)　6．販　促
7．ゲーム施設運営　8．とにかくゲーム業界に就職したい
9．その他（　　　　　　　　　　　）

2 今後の進路をどのような方向性でお考えですか。

1．大学が第1志望
2．専門学校が第1志望
3．大学と専門学校を併願予定
4．アイマックスアカデミーが第1志望
5．就　職
6．その他（　　　　　　　　　　　）

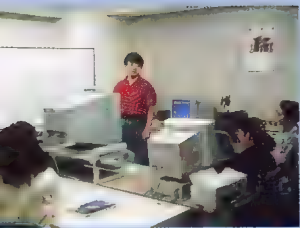
3 学校説明会（セミナー）へ参加しますか。

1．参加する。　　　　（当校は、随時参加受付中）
　希望日（　　月　　日）参加できる都合のよい日
2．日程は未定だが参加したい。
3．参加しない。

4 お友達で、案内書が欲しい方がいましたらご紹介下さい。

フリガナ		TEL	（　　）
住　所	〒		
フリガナ		年令	才
氏　名			

✂キリトリ線





**従来のゲームスクール及び専門学校の
ゲーム関連学科の枠に納まらない本校は、**

ゲーム開発者に
絶対なりたい方へ、

待望のゲームスクール!!
アイマックス 真・ゲーム塾 アカデミー

NEW TYPE GAME SCHOOL

ここが違う

【ゲーム業界に就職する】【ゲームを制作する】を全ての目的とし、今流行の漠然とした「マルチメディア」や「情報処理」「パソコン関連」などを教育するのではなく、「プロのゲーム開発者」のみのコース、カリキュラムが組まれています。

ここがうれしい

ゲームを開発するために、最新の機材、開発環境です。
INDY、DOS/V、Power Macなどが1人に1台。
そして、実際に開発会社で使用されている専用の開発ツールで学習いたします。

ここが魅力

講師陣は、全員ゲーム開発経験者です。開発のノウハウや必要な情報、知識もばっちり指導します。
よく学校教育でありがちな「社会で役に立たない」知識は一切教えません。就職したら、即戦力の実践教育です。

ここがポイント

たとえば、CG(コンピュータグラフィックス)だけを教えるのではなく、グラフィックデザイナーになるためのひとつとしてCGも指導、実践します。ゲームのデザイナーに必要なデッサン、グラフィックソフト、ドット絵、ポリゴン、テクスチャーマッピング、そして、CGなど総合的に学習します。

ここがすごい

まず、小人数(1クラス約30名)による個人徹底指導や、授業後のパソコン開放による、いつでも学習できる環境。そしてチーム制によるゲーム制作です。優秀作品は、ゲームメーカー株式会社アイマックスの全面支援により、その気になれば、自分の作ったソフトを商品化し販売することも可能な環境です。

97年度4月生募集コース

《昼間部2年制》

- プログラム科
- プランナー科
- グラフィックス科
- サウンドクリエイト科

実践派宣言!!




詳しくは、付属の資料請求はがきを今すぐポストへ

すぐに、学校案内資料、入学願書等の資料を無料で送付いたします。

生徒大募集

夜間コース同時募集!!

《4月入学夜間1年制、週2日》

社会人の方やゲーム業界転職希望者、大学生、昼間は無理な方に最適です。

お急ぎの方は、電話受付もOK!!
フリーダイヤル：0120-00-3261
TEL.03-3737-2226

真・ゲーム塾
株式会社アイマックス

アイマックス アカデミー

〒144 東京都大田区西蒲田6−36−11 西蒲田NSビル
TEL. 03-3737-2226 FAX. 03-3737-2522

今回はよろけ&よろけコンボ特集だ!!

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

よろけを見逃してちゃあ、おいおい話にならんぜ。
というわけでよろけを中心に構成してみました。よろしく。

担当:Mr.清一とドラミちゃん(マデ)そしてゲバルト高機動兵団

ダダダダッダダダシステーム!

ドキュメント よろけ一族繁栄の歴史

このゲームでは、特定の状況で特定の技をくらうと「よろけ」が発生する。この間よろけ側は無防備状態で、ガードすることはできない。

対戦において、よろけは一気にダメージを与える大きなチャンスといえる。このページではよろける条件とよろけの性質について解説しよう。

2種類あるよろけ

よろけの起きる条件は簡単至極。各キャラの、あるいは全キャラ共通の「よろけ誘発技」なるものがあり、それをヒットさせればいいのだ。

よろけには「立ちよろけ」と「しゃがみよろけ」の2種類があるが、基本的にはしゃがんだ相手によろけ誘発技を当てればよろけさせることができる。当てた技が「立ちよろけ誘発技」なら相手は立ちよろけになり、「しゃがみよろけ誘発技」ならばしゃがみよろけになる…まあ、当たり前の解釈だ。



しゃがんだ相手に「よろけ誘発技」を当てると…、



ヨロヨロ…。すかさず追い打ちせよ。

よろけ誘発技と各よろけ状態の違い

大まかな傾向として、立ちよろけ誘発技は「ダウンしない中段キック技」であり、しゃがみよろけ誘発技は「ダウンしない中段パンチ技」である。前者は基本技の中段蹴りなど、後者は肘などがこれに該当する。

よろけ状態はわかりやすくいうと「カウンター待ち状態」といえる。よろけ中に技を当てるとカウンター扱いになるからだ。これを用いて素直に追撃にいかず、まず浮かしてから…というコンボも有効だ。だが通常カウンターを取った場合より若干間合いが離れ、また当てる技や、立ちよろけかしゃがみよろけかによって浮き方に差が出たりするので、よろけについてしっかり把握しておくことが大切だ。



よろけ中に技を当てると…、



カウンターヒット!!ちゃんとコンボとしてつながっている。

ここで各よろけ状態の特徴を説明しよう。

●立ちよろけ

文字通り立ち状態でのよろけ。ほぼすべての面においてしゃがみよろけよりも攻撃側にとっては都合がいい状態だ。なるべくこちらを狙っていくのがいい。

●しゃがみよろけ

しゃがみ状態でのよろけ。しゃがんでいるので当然上段攻撃は当たらない。またこのときの追撃は横方向に力が働き、たとえ浮かせ技であっても相手を遠くに吹っ飛ばしてしまう。しゃがみよろけへの追撃は威力重視の単発技がベストだ。

技を出す側はどちらのよろけ状態になるかわかっているわけだし、事前に決めておけば各よろけへの追い打ち技の使い分けはそれほど難しくはないはずだ。



しゃがみよろけには当然ながら上段攻撃はすかる。



しゃがみカウンターは横方向に力が働くため浮かない。



ジャンプパンチは使いにくい技だがその効果は見逃せない。

例外的なよろけ技 起き蹴り&ジャンプパンチ

よろけ技とよろけ状態は2種類あることを先ほど説明したが、例外的に当てるだけで必ずよろけを発生させられる技もある。

それは「起き上がり攻撃」と「ジャンプパンチ」の2つだ。これらは相手が立ってくらえば立ちよろけ、しゃがんでくらえばしゃがみよろけになる便利な技。特に起き上がり攻撃は使用頻度も高いので、ダウンしたときも常に追い打ちを意識しておこう。

またこれとは違うが、PKなど、特定の上段技を当てたときには「ひるみ」を誘発することができる。これはおそらく、技の硬化が長すぎるため「当てても反撃される」ということを解消するためにつけられたよろけと思われる。グラフィックも異なり、追い打ちも当然入らない。



起き蹴りは上下段ともに必ずよろけを誘える。重要。



設定された上段連携は「ひるみ」状態にできる。しかし…。

よろけの回復

よろけ時間は立ち、しゃがみともに42フレームだが、よろけ側がレバーとボタンで回復することができる。回復すれば最大で10フレーム短縮して32フレームまでにすることが可能だ。しかしレバーガードのこのゲームにおいて、素早く回復してきちんとガードするのはなかなか難しい。

一応の理屈では、追撃に使う技は32フレーム以内に発生すればいいということになるが、実際にはよろけ誘発技自体の硬化があるので誤差が生じる。注意されたし。



32フレームとはいえよろけ誘発技の硬化のためつながらないことも…。

浮き方の違い







かすみが持っている立ちひるみ誘発技については、

●無影刀(白霧2段目も同様)
●昇斬斧
●閃人脚

加えて背後攻撃である、

●闇刀
●裏人脚
●裏地脚

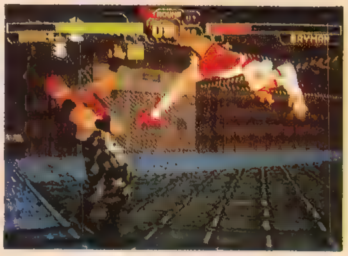
がそれとなっている。

この内で裏地脚以外の技については基本的に、相手がしゃがんでいた場合のみ限定の技となっていて、相手が立ち状態で技をくらった際には当然ひるんではくれない。


背後攻撃の裏地脚以外は相手がしゃがんでいる場合のみ。

また、連・旋もヒットすれば相手を強制的に立ちひるみ状態にはできるが距離が離れてしまうため、浮かし技などを入れることはできないので忘れてしまっていいだろう。

しゃがみひるみ誘発技については閃光弾ひとつのみとなっていて、これについても相手がしゃがみ状態の場合のみ限定ひるみ技となっている。


閃光弾からのしゃがみひるみであれば、その後の月輪脚は安定。

安定は月輪脚

相手がひるんだ状態に安定して連続となるのは攻撃判定の発生が早い月輪脚で、この技であれば相手が回復を試みたとしても閃光弾、昇斬斧からであれば理論上は必ず連続技となってくれる。また、立ちひるみ限定ではあるが連月砕も連続となるので、入るチャンスがあればこちらを使っていったほうが相手に大ダメージを与えることができる。


立ちひるみからであれば…、


連月砕が連続技となってくれるぞ!!

これ以外として確定ではないものの、相手を浮かして空中コンボを狙っていくならば攻撃判定発生のもっとも早い飛龍脚や無影刀を使って、浮かし技→連月砕などといった空中コンボを狙っていくのもまたいいだろう。



その名は[illegible](0点)

とりあえず、立ち技での有効なひるみ技がないジャン・リーは、中段を当ててからのしゃがみひるみを中心に攻めていくことになる。

中段での有効なひるみ技として、

『折檻チョップ（⬅P）』
『ボディブロー（➡P）』

が挙げられる。

もちろん、二つともしゃがみ状態に当てた時のみ「ひるみ」が発生する。立っている相手に当てても、ひるみは発生しないから注意。

ひるみ技から多段コンボに繋げたい際には、どちらかというと、使いやすい折檻チョップを頻用していくことになるだろう。

ボディブローは、アッパーに繋げようとしても、派生技のボディアッパーに化けてしまうことが多々あるので、浮かせたい時には折檻チョップを決め撃ちするのが確実だ。


折檻チョップでひるみを作れ!!

浮かせの[illegible]

さて、相手がひるんだーしからば、お次は浮かせ技で空中コンボーという訳で、とりあえずスタンダードな浮かせ技の紹介。

アッパーは黄金の安定浮かせ技として押さえておくとして、その次に来るのはやはりキックアッパー（➡K）。

アッパーで浮かせた相手にはコンボハイキック(PPK)で安定だ。浮かせてもあんまり距離が離れているとパンチが届かないので、その際には妥協してサイドキックなどでお茶を濁そう。弱気。

一方のキックアッパーをひるみ状態の相手に当てた場合は、アッパーより遥か高く、これでもかというぐらいに相手は高く浮くー（大袈裟）

ひるみ状態の相手をキックアッパーで浮かせたなら、もうドラゴンエルボーでもドラゴンナックルでも入れ放題だ。が、ほとんどの技が入るといってもさすがにドラゴンキックは間に合わないので、調子に乗ってドラゴンキックを出してみすみすチャンスを逃さないように。

で、キックアッパーで浮かせる時に注意したいのは、キックアッパーを出した際に、も一回Kを押して二起脚につなげちゃダメだっつーことだ。

せっかくのひるみ状態に二起脚を当ててももったいないので、きっちり浮かしてきっちり空中コンボを決めよう。

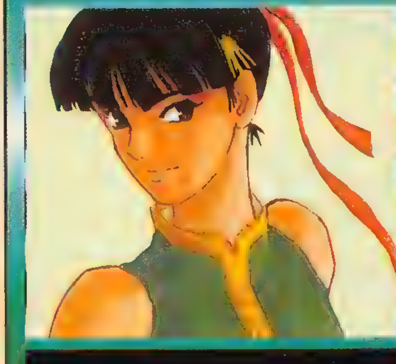

アッパーで浮かすのは基本中の基本。


このキックアッパーの浮きを見よ!!


ドラゴンナックルが安定の喜び。キックアッパー万歳である。

よろけさせてチャンスを広げる

レイ・ファン



今回はよろけ技を中心に空中コンボを考えていこう。基本的にはよろけさせてから打撃を当てて空中コンボ。ほとんどがよろけ回復でガードされてしまうものの、実戦ではそう簡単にはいきにくい。どんどん使っていってもかまわないぞ。

よろけ技をピックアップ

では、レイ・ファンのよろけ技をいくつか挙げてみよう。どれも実戦では重要なものばかりなので、慣れないうちは意識的に使ってみよう。

まず、ざーっと挙げると…、

- ●**肘撃**（⇨P）
- ●**青竜出水**（P⇩P）
- ●**抱頭推山**（⇦P）
- ●**双風貫耳**（⇨⇦P）

になる。

この中で双風貫耳は特殊な技で基本的にはよろけ技ではない。攻撃判定は上段で、立っている相手にノーマルヒットさせると相手はそのまま後ろに倒れるようになっている。

そして、その間に急げば打撃で浮かすことができる。そのときの浮かし技は、金鶏独立（P+K）か抱虎帰山（P+K+G）。ちゅうちょすると間に合わないぞ。



双風貫耳は特殊なよろけを誘うことができる。

で、話を戻そう。肘撃、青竜出水、抱頭推山はしゃがみの相手にヒットさせればよろけさせることができる。

なお、青竜出水はもちろん2段のみがよろけ、抱頭推山はそのまま前招につなげば連続技になる。このあたりは条件付きだね。

[illegible]

その前によろけの属性を考えてみよう。先ほど挙げたよろけ系の中では、肘撃と双風貫耳のあとが上段攻撃がヒットし、あとの抱頭推山と青竜出水はしゃがみよろけなので上段攻撃は当たらない。中段と下段を当てるのが普通だ。



しゃがみ相手をよろけさせたらチャンスだ。



急いで金鶏独立。回復されるようなら投げがいい。

よって、抱頭推山と青竜出水でよろけさせたら、技の出が早いからといって立ちパンチなどは上策ではない。ここはやはり、大ダメージを狙って金鶏独立で浮かしにいこう。

結論から言うと、双風貫耳のあとは完全な確定、肘撃のあとは理論上入らないけど対戦の流れではほぼ確定。抱頭推山と青竜出水は相手次第といったところか。

浮かしたあとは、お約束の立ちパンチ→七寸靠がいいだろう。このあとデンジャーゾーンで受け身を取られなかったらダッシュで間合いを詰めて踹脚が入る。

[illegible]

今回はよろけに関する情報を集めてみたが、やっぱりレイ・ファンはつかみ関節技から双風貫耳や抱虎帰山での空中コンボを意識していったほうがいいはずだ。相手の起き上がり蹴りを中心に狙っていこう。

スマッシュだけが浮かせ技じゃない!

バイマン



担当：アディオスToshi

相手をよろけさせるなら、特別なものより、小振りな技のほうがやはり実戦的。てな理由で考えていくと、バイマンの使えるよろけ技は、ボディブロー、スマッシュ、スピニングバックナックルといったところか。

この中で、それを目的として使うものと言えば、ボディブローだけで、他の2技はもっと重要な目的がある。

もっともボディブローもⓅをもう1回押し、ストマッククラッシュとして使うことがあり、ひるみを見逃してしまい勝ち。確認できるのが一番いいが、できない場合は、ひるむものとしてボディブロー1発で止めていってもいいだろう。

浮かせて例のアレに

では、よろけを利用したコンボを紹介していこう。前述した技は、すべてしゃがみ状態のよろけを誘発するので、とりあえずは空中コンボ狙いだ。

●**ボディブロー（よろけ）→パームスタンプ→ストームバックナックル**

これは全キャラ共通の事柄だが、浮かせ技を入れるタイミングが遅いと、よろけ中に入っても同じような高度を得られない。よって次のようなコンボが限界。

●**ボディブロー（よろけ）→パームスタンプ・スライディング**

しょぼいコンボだが、実戦ではお世話になるはず。最速で浮かせ技を入れるのは、実際は結構難しいのだ。

●**ミドルサイドキック（よろけ）→ストームバックナックル**

先のように空中コンボも狙えるが、立ちよろけを利用しないと、このコンボは成立しないので、ミドルサイドキックスタートであることが必須。

また、このコンボの利点はボディブロー後のような、厳しいタイミングは要求されない。ある程度確認してからでも間に合う。

ま、ミドルサイドキックが実戦で当たることは、そうないけどね。



ストマックばかりにしないで、たまには1発で止めていこう。



そして、よろけ中に最速のタイミングでパームスタンプ。



浮いてⓅⓅが入ったら、S・バックナックルで、計5段。

浮かせてアルティマを狙え!

ティナ



担当：GYU

ティナの固有技の中で空中コンボに発展させることができるよろけ技は、主に3つ。

●エルボー
●バックナックル
●ダッシュアッパー

これらの技をしゃがんでいる相手にヒットさせて、よろけている間に他の浮かせて追い打ちすることができれば、カウンターヒット扱いとなる。さっそくよろけからの空中コンボの詳細について説明していこう。

●エルボー（よろめき）↓ジャンピングニーパット・P↓アルティメットコンボ

エルボーで相手をよろめかせたら、すかさずジャンピングニーパットを繰り出そう。相手がカウンターで浮いたら最速のタイミングでPとアルティメットコンボを決めて一丁上がり―このコンボはバイマンのみ入らないが、Pを省けばキャラを問わず決めることができる。またデンジャーゾーンならこの後、さらにアルティメットコンボで追い打ち可能だ。

●バックナックル(よろめき)↓ニーパット・ロースピンキック

バックナックルでよろめいたらすぐにニーパットを繰り出そう。ちなみにこのときのニーパットはアルティメットコンボの3段めとなっているため、ニーハンマーなどの派生技に発展させることはできない。また連続ヒット扱いだが、なぜかノーマルヒットとなっているのでロースピンキックで安定しよう。デンジャーゾーンならロースピンキックを出さないで、バウンド中にアルティメットコンボを決めたほうがいい。

●ダッシュアッパー（よろめき）↓ダブルアッパー（2段め）↓マシンガンラッシュ

ダッシュアッパーでよろめいたら、そのままダブルアッパーに発展させてカウンターで浮かせよう。浮いたらPPPを連打して以上。これもデンジャーゾーンならアルティメットコンボで追い打ちだ。



エルボーでよろめいたら…、



ジャンピングニーパットで浮かせて…、



最速のタイミングでPで刻み…、



アルティメットコンボ！

直接浮かしてしまえ

リュウ・ハヤブサ



担当：KAL

ハヤブサが相手をひるますことができるのは、次の技をしゃがんでいる相手に当てたときだ。

「破突（⇨P）」
「連刀撃（PP⇨P）」
「足刀蹴り（⇘K）」
「空旋刀（⇦P）」

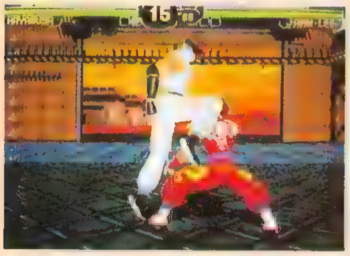
このうち足刀蹴りは基本打撃技なので全キャラ共通。破突もようするに〝肘〟なので、ほぼ全キャラがもっている。そうするとハヤブサ特有のひるみ技は連刀撃と空旋刀の2つということになるが、どちらも少し現実的ではない。

連刀撃は最後の水平チョップをしゃがみにヒットさせないといけないし、空旋刀は普通、そのまま連続で出る「破妖薙ぎ蹴り（空旋刀中にK）」につないでしまう。

「対戦時の連携」ということを考えれば、連刀撃は接近戦で狙って使っていくこともあるが、同じ「しゃがんでいる相手へのヒット」という点を重視するのであれば、「破邪膝蹴り（⇨K）」を使っていくほうが断然有効だ。

破邪膝蹴りはひるみ技ではなく、ナマで直接当たっても相手を浮かすことができる、文字通りの浮かし技だ。ただ、通常状態にヒットさせてもたいして浮かないので、その場合は地掃脚などで追い打ちする程度だ。これがしゃがみ状態へのヒットとなれば高く浮くので、連刀撃や下段正拳突き（しゃがみP）↓月輪脚（サマーソルトキック。⇘K）など痛～い追い打ちをいれられるようになる。

というわけで、結局ハヤブサは連続技を狙った場合、破邪膝蹴りを使用することになるので、ひるみ技はそこまで重要ではないわけだ。



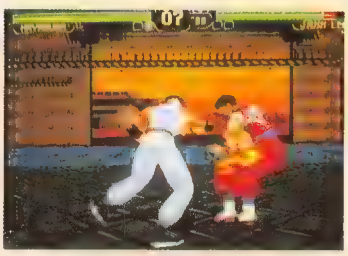


破邪膝蹴りは、直接浮かしてしまう。

やっぱりジャンプからはいるのが一番なのか

地上でのひるみ技からのコンボを考えた場合、おもしろみに欠けるが、破突を使うことになる。

「破突↓昇旋刀・昇連弾」しかしこれではあまりにもおもしろくないので、コンボを狙うのであれば、やはりジャンプPからはいるものを目差そう。本来このコーナーではあえて書く必要はないのだが、一応記しておく。



破突でひるませてもいいけどね。

「進空掌（ジャンプ中P）・破邪膝蹴り→昇連弾（PPK）」どうってことはないが、やっぱりこれがいい。

よろけは絶対見逃すな
ザック



ザックに限らず、よろけ誘発技はダウンを奪えない中段攻撃全般である。まずはこれらを以下に列記していく。

〈立ちよろけ誘発技〉
- **●ミドルキック**（⇘K）
- **●ティー・カウ・トロン**（⇨K）
- **●バルカンニーキック**（PP⇨K）
- **●ターンアッパーキック**（背後の相手に⇩K）

〈しゃがみよろけ誘発技〉
- **●ティー・ソーク・トロン**（⇨P）
- **●ヘルニードル**（⇧OR⇘P）



ザックのよろけ誘発技の中ではティー・カウ・トロンが強い。

よろけからの追い打ちは相手の回復が早いと入らない場合もあるが、テンポの早いこのゲームの対戦中にきちんとよろけを見極めて回復するのは難しいので、とりあえずは気にしなくてもいいだろう。

よろけからの追い打ちコンボ

よろけさせた後に入れるコンボとして一番安定するのがニースピンキック。ダメージも申し分ないしダウンも奪える。ただこれは立ちよろけ状態にしか入らないので注意。しゃがみよろけに対しては、ティー・ソーク・トロンなどの後はティー・ソーク・トロンで相手が吹っ飛んでしまいスピンキックまで入らないのだ。しゃがみよろけにはダブルソークやツイスターアッパーなどがいい。

追い打ちが回避されてしまうようならば、あれこれ発生の早い技を考えるよりも投げに行ってしまおう。威力の高いビーストキャノンがオススメだ。



立ちよろけならニースピンキックでの追い打ちがベスト。



しゃがみよろけには威力重視の単発技を決める方針で。



よろけを回復してくるようならば投げにいこう。

特殊キャラ街道まっしぐら
ゲン・フー



担当：P・鈴木

残念ながら、ゲン・フーには「当てれば必ずよろけさせられる技」というのがジャンプⓅしかない。ただこの攻撃を決められる機会はなかなか多いので、まあそれでよしとしてくれ。

相手が屈んでいるときにはよろけさせられる技ならまあそれなりにある。

- **●盤肘**（⇨Ⓟ）
- **●懐抱頑石**（⇦Ⓟ）
- **●単把**（⇨⇨Ⓟ）

以上がしゃがみよろけ。

- **●弾腿**（⇘Ⓚ）

これは立ちよろけだ。

よろけさせてからのコンボ

まず、単把。なんということか、単把でよろめかせてもその後に入る技がないのである。仕方がないので、2択を図っておこう。

次に弾腿。立ちよろけをさせられるのだが、間合いが離れてしまい、しかもやや硬直がある。素直に蛇出洞まで出し切ってしまうか（⇘ⓀⓅ）、ひねくれて単把や側踹脚（⇨⇨Ⓚ）を決めていくのが良いだろう。

さて、ジャンプⓅ、盤肘、懐抱頑石でよろめかせた場合だが、ここから決めていきたい技は斬捶（⇩Ⓟ＋Ⓚ）。よろめいた相手に当てられれば相手は高く浮くので、再び斬捶→鶏子栽肩（⇩Ⓟ＋Ⓚ⇦⇨Ⓟ）を決めよう。これでゲージ半分は奪えるぞ。

相手がよろけから回復してしまった場合には、斬捶が当たっても高く浮かないので素直に鶏子栽肩につなごう。

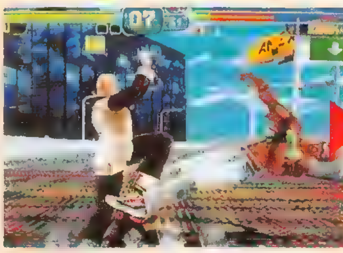
他にも虎抱頭（⇙Ⓟ）→前掃腿（⇩Ⓗ＋Ⓚ）というコンボ、素直に烏牛擺頭（⇙⇨Ⓟ）という手も可能だぞ。



うまく相手をよろめかせよう。ジャンプⓅは味があっていい。



回復される前に斬捶。ここでコンボ表示を見よう。



高く浮いていたらもう一度斬捶。高く浮いていない場合はパス。



鶏子栽肩。相手はふっとぶ。爆発で浮いたら走って再び斬捶。

北海油田奪還作戦

対「海凰」「海燕」戦完全攻略(安全策)

蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

武装集団を殲滅せよ。

担当：VMT-RED

5面 海上油田ステージ概要

㈱尽星所有の北海海上油田兼発着場が自然保護団体「リトルアース」を名乗る武装した集団に占拠された。時を同じくして本社宛に「軌道上開発から手を引かないと油田を爆破する」という内容のEメールが入る。本社側は制圧時に運用された兵器の規模などから、単なる自然保護団体によるテロ活動の可能性を放棄。36日前の本社襲撃から始まる一連の事件と関係有りと判断し、武装集団の強制排除を決定。プレイヤーは油田を奪還すべく、超低空でこれに接近、武装集団を殲滅するのが目的となる。

5面 海上油田ステージ攻略

今回紹介する海上油田ステージのパターンは、ショットパワーゼロ、ノーボムでこのステージを抜けることを目標としたパターンとなっている。

安全重視の場合は、このパターンをベースにして死にそうになったらボムを使う、というスタイルをおすすめする。

対ボス戦については、稼ぐ場合と安全重視の場合でやることがあまりにも違うので、今回はノーボムかつ安全なパターンを載せてみた。

敵機解説



●赤い全翼機

4万点。3面に登場したものと同じ。この面においてはかなりの強敵。



●潜水艦

3万点。扇状の弾に分裂する対空ミサイルを発射してくる。4カ所照準が付くがパーツなどはなく、すべて本体ダメージとなる。



●砲台

砲頭部分2000点。土台部分2万点。砲頭部分からはピンク色の弾で自機を狙って撃ってくる。砲頭部分が破壊されると土台部分がオレンジ色の弾を全方向にバラまくモードに入り、しばらくすると自爆してしまう（0点）。



●歩行戦闘メカ

1万点。緑色の誘導弾を撃ってくる。この誘導弾は発射直後にいったん減速し、自機の位置を見て再び加速してくるタイプ。こいつは耐久力が高く、屠竜のPINPOINTでも2回撃ち込まないと破壊できない。



●制圧ヘリ

3000点。ミサイルを撃ってくるやつもいるが外観は同じようだ。



●青ザコ

1000点。1面に登場したものと外観は同じだが弾を撃ってくるようになっている。

A区間

ステージスタートしたら、自機を左右に動かさずにまっすぐ画面の一番上まで行き、EーIDOUのウェブを展開する（写真①）。

すぐに海面下に潜水艦3隻が出現する。写真①のように待ち構えていれば、中央の潜水艦に4カ所、左右の潜水艦にはそれぞれ1カ所ずつ照準が付くはずだ。照準数6になったらすかさずウェブをチェンジしてPINPOINTに

A区間スタート直後の潜水艦3隻



写真①ここで潜水艦を待ちぶせして…、



写真②ピンポイントにチェンジして撃つ。



写真③青ザコの2WAY弾に気をつけよう。残った潜水艦も同様に。

して撃つ（写真②）。

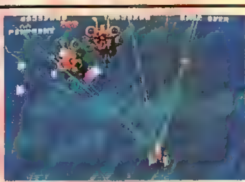
この時点で壊れるのは中央の潜水艦だけなので、残る2隻は直後の青ザコ4機編隊×2とあわせて照準して撃とう（写真③）。

青ザコ4機を照準し潜水艦には2カ所照準すれば潜水艦も破壊できる。ここの青ザコは左右どちらから先に出現するか分からないので注意。

潜水艦をかたづけたらウェブ（以後面クリアまでPOINT）を展開して右上へ行き、砲台A（マップ上の記号参照）を画面外のうちに照準する（写真④）。

A区間 油田施設スタート


写真④砲台Aを画面外照準。


写真⑤ヘリBとCを照準。


写真⑥ミサイルをよけつつ右へ行き、ヘリDとEを照準して撃つ。

照準音を確認したらすぐ左へ行き、制圧ヘリ（以下ヘリ）BとCを照準する（写真⑤）。ヘリからミサイルを撃たれるので画面一番下で少しずつ右に動いてかわす。ここで右からのヘリDとEも照準して撃つ（写真⑥）。ミサイルをしっかりかわしつつ残っている砲台Aの土台をショットで撃ってしまおう。

砲台Aの土台を撃ったら再び右上へ行き、画面外の砲台FとHおよび歩行戦闘メカG（以下歩行メカ）を照準する（写真⑦）。すぐに左からヘリI～Kが出現するのでこれらも照準してから撃つ（写真⑧）。

砲台FとHの土台と歩行メカGはまだ残っているので、まとめて照準して撃ってしまおう。

A区間 油田施設上陸直後


写真⑦画面外の砲台FとH、歩行メカGを照準する。


写真⑧ヘリI～Kを照準し撃つ。

B区間

直前の敵を撃ち終えたらウェブを展開して写真⑨の位置へ行き、ヘリLとM、歩行メカNとO、砲台PとQを照準する。

砲台PとQに照準が付くまでに少し時間がかかるけど、歩行メカは自機がある程度近いと弾を撃ってこないので、写真⑨のような位置関係なら歩行メカNとO両方の弾を封じられる。もちろん、手前のヘリLも上昇してくるまでは当たることはない（なぜか見た目には自機がヘリの下にもぐってしまうが）。

ヘリL～砲台Qまですべて照準して撃ったら、歩行メカNの少し上を通って左の潜水艦Rを照準しに行く。こうすれば歩行メカNの弾を上に向けて撃たせることができるので後が楽になる（写真⑩）。

潜水艦Rに3～4カ所照準したら右へ戻り歩行メカNとOも照準して撃つ（写真⑪～⑫）。

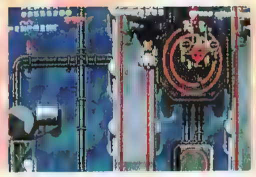
砲台PとQの土台が残っているのでショットで撃ったらウェブを開きながら左上へ行き、画面外の砲台SとTを照準してすぐ撃つ（写真⑬）。

直後にヘリU～Xが出るので、残っている砲台SとTの土台と合わせて照準して撃ってしまおう（写真⑭）。この時ヘリからミサイルを撃たれるので画面下を右へ動いてかわし、右端まで来たらそのまま上へ動きヘリYと歩行メカZを照準する（写真⑮）。

そのまま画面一番上を左に動き、画面外の砲台A'～C'と歩行メカD'を照準して撃つ（写真⑯）。すぐにウェブを展開しつつ右へ動き、残っている砲台A'～C'の土台と歩行メカE'を照準して撃つ（写真⑰）。

あとは残った歩行メカD'をショットで撃てばよい。

B区間 潜水艦付近

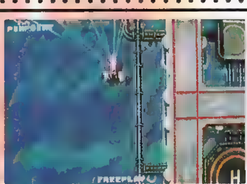

写真⑨この位置から砲台PとQまで照準する。歩行メカは撃ってこない。

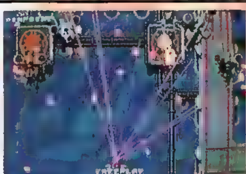

写真⑩歩行メカNの少し上を左へ抜ける。

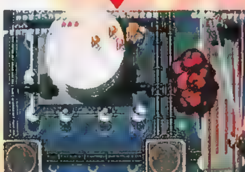

写真⑪潜水艦に照準して右へ…、

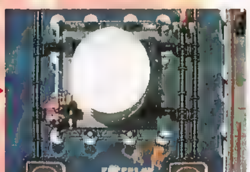

写真⑫砲台の土台を照準できればベスト。

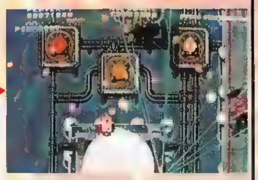
B区間の後半


写真⑬砲台SとTの砲頭を撃っておく。


写真⑭撃ったら画面下を右へ動いてミサイルをかわす。


写真⑮ウェブを展開しながら画面右端を上へ。ミサイルをふり切りつつ照準。

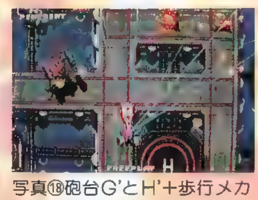

写真⑯砲台A'～C'と歩行メカE'をさらに照準して撃つ。


写真⑰すばやくしないと、土台が自爆する。

C区間

歩行メカD'を撃ったら、砲台E'が出現すると同時に重なって、ショットで土台まで撃ちきってしまおう。砲台も歩行メカと同じく、重なっていれば弾を撃ってこないのだ。

砲台E'を破壊したら、歩行メカF'と砲台G'とH'を照準・撃つを2回繰り返して破壊してしまおう（写真⑱）。


写真⑱砲台G'とH'+歩行メカF'をまとめうち×2回。

同時にヘリI'～L'が出現するが、左右左右と出現する時と右左右左と出現する場合の2通りある。いずれにしろこのヘリはミサイルも撃ってこないし無理にまとめ撃ちしようとせずにウェブで一機ずつ撃てば問題ないだろう。

D区間

砲台M'は重なってショットで撃ってしまっても良いし、上空にいる青ザコと合わせて稼いでも良い。

問題はここからだ。順序を逆にして説明すると、この青ザコ群の直後に出る赤い全翼機（以下全翼機）N'とO'に対して押せ押せで速攻で撃ち込まなくてはいけないので、青ザコはとにかく早目に撃ってしまわなくてはいけない。最悪でも画面の左右どちらか半分はかたづけて全翼機をむかえ撃ちたい。

青ザコをかたづけたら、写真⑲のように前に出て全翼機N'に対して画面外にいるうちから照準してダメージを与えていく。全翼機が4WAY弾を撃ち出すまでに3～4カ所照準・発射を2セット入れて

おきたい。全翼機が4WAY弾を撃ち始めるころには、N'に対し3セット目の攻撃をして破壊できるはず。

こんな感じで全翼機N'を速攻で破壊しても、O'からの4WAY弾も同時に来ているのでかなりの弾よけを強いられてしまう。一応、よけ方としてはN'に対して3セット目の攻撃を加えたら画面下を大きく左へ動いてN'からの4WAY弾の外側へ出るとO'からの4WAY弾を避けることに集中できて楽になる。ちゃんとパターンになるので毎回同じ弾のスキ間で避けるようにしよう。

全翼機O'を撃っていると、左からヘリ4機編隊P'が出て来るので全翼機もろとも照準してさっさと破壊（写真⑳）。

さらに右からヘリ4機編隊Q'と左から潜水艦R'とS'が出現し、少し遅れて右に潜水艦T'とU'も出現する。ここはまずヘリを残さず撃ってから潜水艦R'とS'を撃ち、その後に潜水艦T'とU'を撃ちに行こう（写真㉑）。

この後のヘリV'〜Y'と全翼機Z'の混合攻撃は、直前の潜水艦の処理が遅れているとかなりの辛さ。

左右どちらかのヘリを速攻で撃ってしまえば、逆サイドのヘリにミサイルを撃たれても逃げるスペースを確保できる（写真㉒）。

全翼機Z'を撃っている途中で次のヘリ8機編隊が来てしまうが、ここのヘリはミサイルを撃って来ないので、先に全翼機Z'をかたづけよう。

最後に潜水艦3隻と青ザコ4機編隊が左右から来るが、押されていなければ特に問題ないだろう。

とにかくD区間はいったんおされると超よけをするかボムを使うかしないと生きられなくなってしまうことがすごく多い。

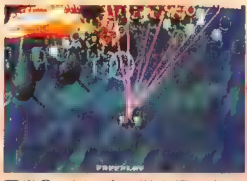
安全策でいくなら、この区間はちょっとヤバイな、と思ったらすぐボムを使おう。

全翼機Z'の所で1回ボムを使うだけで、相当楽になると思うから決めボムにしてしまっても良いだろう。

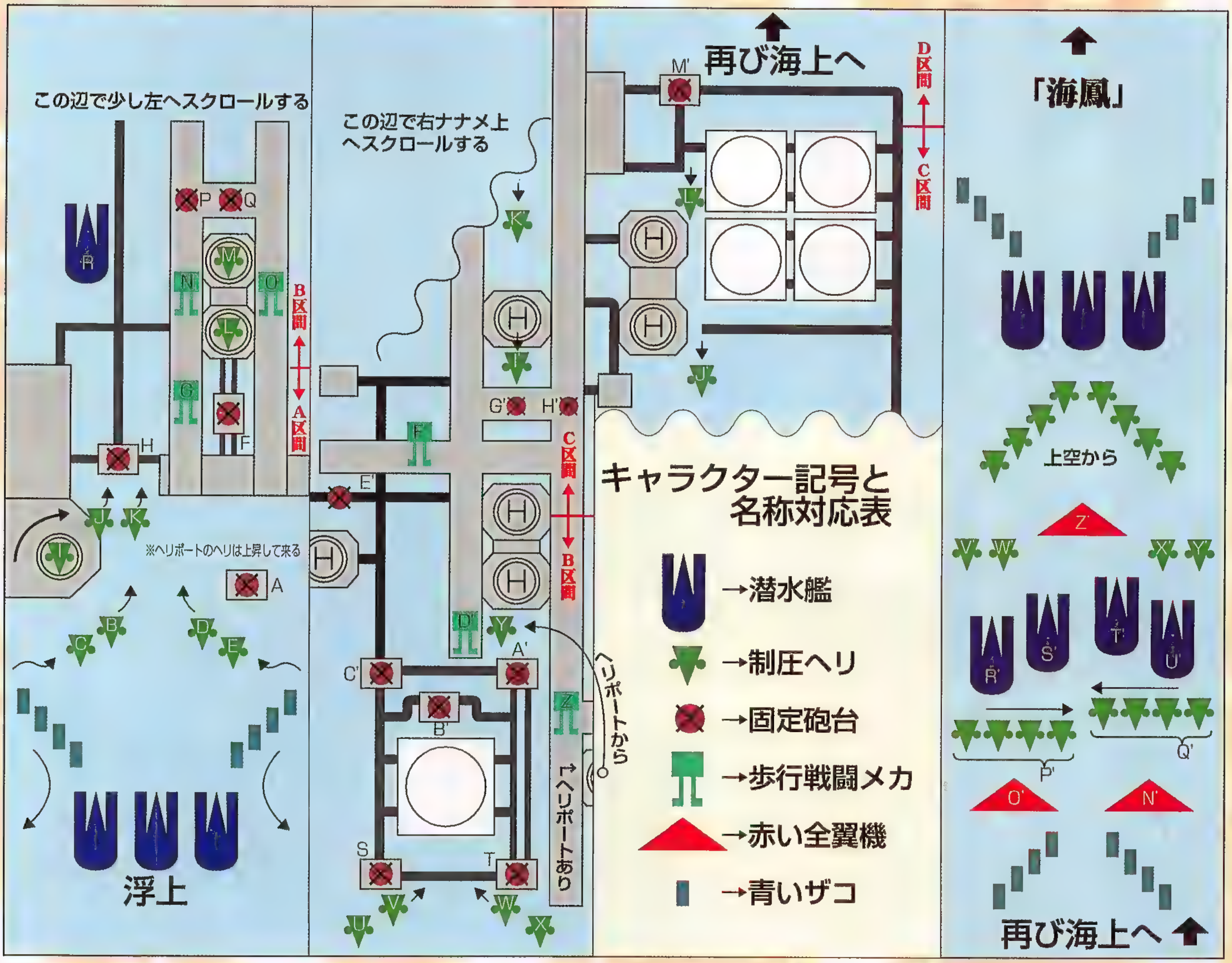
D区間


写真⑲海面に影が見えたら全翼機に撃ち込みスタート。


写真⑳ミサイルタイプも混じっているから、ヘリは逃がさずに。


写真㉑ヘリ→左の潜水艦→右の潜水艦の順で。


写真㉒どちらか2機のヘリを早目にかたづける。



「海凰」攻撃パターン

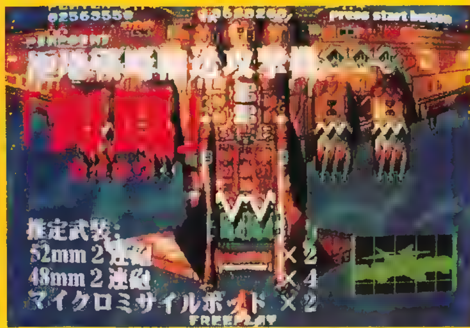
●第１段階
・後部ハッチからコンテナ投棄（武装とは言い難いので推定武装には表示なし）
※コンテナは「海凰」から離れた直後に破裂し、中からミサイル３～５発（難易度により変化）が出現する
※後部ハッチ前方（ミサイルポッド後方）のハッチ×７がすべて破壊されると、後部ハッチも破壊
・マイクロミサイルポッドからの攻撃
・第１段階は上記２種の攻撃を交互に行う。片方の攻撃手段がない場合はもう片方のみで攻撃
・「海凰」起動（噴射開始）から約15秒経過、あるいは後部ハッチとマイクロミサイルポッドすべて破壊で第２段階へ
●第２段階
・48㎜２連砲による攻撃
※難易度により、１度プレイヤーを狙ったら発砲中は回転なし、発砲しつつプレイヤーの方向へ回転、プレイヤーの方向を中心とした扇状に発砲の３種類の攻撃方法がある
・マイクロミサイルポッドによる攻撃（第１段階と同じ）
・52㎜２連砲による攻撃
※プレイヤーの方向を中心とした扇状の回転発砲だが、難易度により角度や間隔、往復回数などが変化する
・第２段階は上記３種類（それぞれの武器が破壊されていたらスキップ）を順番に行う。
・48㎜２連砲４機破壊すると、エンジンも誘爆する
・「海凰」起動（噴射開始）から約45秒経過、あるいはエンジン４機とも破壊で第２段階終了。高機動制圧クラフト「海燕」を分離する

「海凰」武装及びパーツ解説


48㎜２連砲×４。各３万点。


52㎜２連砲×２。各８万点。


マイクロミサイルポッド×２。各２万点。




ハッチ×７。各5000点。投棄されるコンテナ１個5000点。


エンジン×４。各４万点。

対「海凰」戦攻略 安全パターン

対「海凰」戦 第１～第２段階

●第１段階

推定武装表示が出て「海凰」が現れる時に画面上で待ち構えて、ハッチ×７を速攻で破壊してしまおう（写真㉓）。PｰINPOｰINTならフルに照準して３回攻撃すれば全部破壊できるだろう。

この７カ所あるハッチをすべて壊してしまえば、コンテナ投棄攻撃は来ないのでマイクロミサイルポッドからのミサイルをかわしながらエンジン４カ所を攻撃できる。

「海凰」が下にいるうちは画面上のほうでミサイルをひきつけて避けることに専念したほうが良い（写真㉔）。

そのうち「海凰」が上に行ったら画面下でミサイルを避けながらエンジン×４とマイクロミサイルポッドをウェブで攻撃しよう（写真㉕）。

ミサイルは写真の矢印のような動きでまくことができるけど、少し慣れが必要だ。３ボス「呑竜」の時のように∞字型の動きでもＯＫなので、やりやすいほうで練習しよう。

マイクロミサイルポッドはけっこう耐久力があるので、まず時間切れで自動的に第２段階へ移る。さあ、この瞬間がちょっと危ないぞ。

●第２段階

ミサイルをよけつつエンジンを攻撃しているといきなり48㎜２連砲が撃って来る。まずこの瞬間が非常にヤバイ。

さらに間をおかずに52㎜２連砲を撃って来る。ここが対「海凰」戦最大の難所だ。

まず48㎜２連砲をうまくかわさねばならない。こいつが撃って来るのは毎回同じタイミングなので、「そろそろ来るかな～」というところにミサイルの誘導も考えつつ48㎜２連砲台の弾を真下に向かって撃たせるように誘導する（写真㉖）。

そしてミサイルにつかまらないよう画面端を上へ逃げる。

ここで52㎜２連砲台が撃って来るので、弾の間に入らされないように一気に逆サイドまで逃げてしまうのだ（写真㉗）。

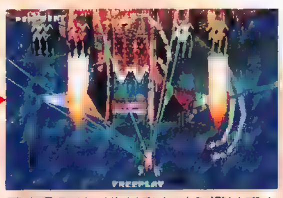
52㎜２連砲の発射時間が長くなると、逆サイドへ逃げ込んだところへ、さらに弾幕をかぶせられてしまう場合もある。しかし、自機から遠いほうの砲台の弾は来ないので、そんなに難しい弾よけにはならないはずだ。

効率よくエンジンに撃ち込んでいれば、52㎜２連砲の攻撃を避けたころにはエンジンが壊れて「海凰」は機能停止、画面がズームアップして「海燕」分離に移る。

ちなみに、このズームアップ時には自機は一瞬無敵になっているようだ。たまにズームアップ時にしつこく52㎜２連砲が撃って来ることがあるがあせる必要はない。


写真㉓この時点でハッチ×７を破壊する。

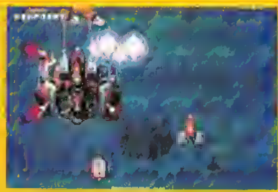

写真㉔こんな感じでミサイルをかわす。


写真㉕ミサイルはひたすら避けてウェブでエンジンを攻撃。

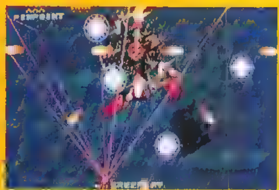

写真㉖48㎜２連砲台を真下に撃たせて左上へ逃げる。


写真㉗逆サイドへ大きく動いてかわす。タイミング重要。

「海燕」武装解説



荷電曳導弾ランダムランチャー×1。各5万点。



複合汎用砲×1。パーツとして独立しておらず、本体撃破で機能停止。





汎用足×2。各5万点。



ミサイルハッチ×2。各2万点。

「海燕」攻撃パターン

●第1段階
・荷電曳導弾ランダムランチャーかミサイルハッチでの攻撃を行いながら移動、それらが両方とも破壊されていたら、汎用足から発砲しながら移動
・ホバリングしながら汎用足での攻撃(足がない場合はスキップ)
・第1段階は以上2つの繰り返し
・荷電曳導弾ランダムランチャー、ミサイルハッチ、汎用足がすべて破壊されると第4段階へ移行。または「海燕」本体の耐久力が一定以下になっても第2段階へ
・「海燕」登場後、約45秒が経過すると、第2段階へは移行せずに逃げる
●第2段階
・自転しながらの複合汎用砲による全方位への発砲攻撃のみ
・「海燕」登場後、約45秒が経過すると逃げる

極地戦略輸送攻撃機「海鳳」



機体はイギリス空軍の旧型輸送機「スカイヤーG7」に対空砲とマイクロミサイルポッドを増設したものだが、その実体は高機動制圧クラフト「海燕(カイエン)」を作戦区域まで輸送するための母機としての役割を持っている。「海燕」自体は数年前カイロで行われた航空ショーで、VTOL機能を持った極地制圧用攻撃機として㈱ナカニタが発表したものと同一機体であることを確認。同機は当時のデモンストレーション時から稼働時間の短さが問題となっていたが、専用の母機を用意することにより解決を図ったものと思われる。ただしもう一つの欠点として、当時から指摘されていたバランスの悪さは、機体構造上根本的な解決は不可能であり、交戦時には姿勢制御ユニットを優先的に攻撃することが効果的であると思われる。

対「海燕」戦攻略 安全パターン

「海燕」は第2段階の自転をしながらの全方位攻撃が非常に厳しい。攻略もクソもあったもんじゃなくとにかく実力で避けるしかない攻撃だ。

だから今回は第1段階で時間切れを待ち、逃がしてしまうパターンを紹介しようと思う。

稼ぎ重視の場合でも、Bアイテムが1個出れば十分オツリが来る。ステージクリアボーナスを捨ててボムボーナスにかけるのも決して悪くない選択だ。

●第1段階

「海燕」が分離したらウェブを使って汎用足へ優先的にダメージを与える(写真㉘)。第1段階で最も危険なのは、ミサイルと汎用足の発砲との同時攻撃だからだ。

汎用足からの発砲に対しては「海燕」本体の正面にいればOK(写真㉙)。ただし、この時にミサイルを(特に近距離で)撃たれると実に辛い。ミサイルハッチの動きに十分注意して、ミサイルを撃たれたらショットで撃って応戦しよう。

汎用足さえ破壊してしまえばミサイルが怖くなくなるので勝ったも同然。

荷電曳導弾ランダムランチャーを残して、ミサイルハッチを壊してしまおう。

あとはアイテムキャリアだけ撃って逃げるのを待つだけ。

「海燕」逃がしパターン



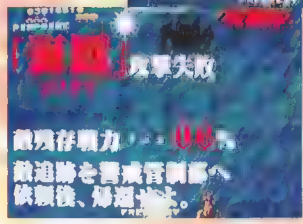
写真㉘とにかく速効で汎用足を破壊するべし。



写真㉙ミサイルが来なければ、正面でOK。撃ち込むべし。



写真㉚ボム出ろ～と思いつつひたすら逃げる。荷電曳導弾は楽勝でよけられるよ。



写真㉛後は警戒管制部の仕事らしい。

おわびと訂正：前回の敵機解説でビームザコが1000点となっていましたが、1万点の間違いでした。読者の皆さまと関係各位には深くおわびいたします。

あなたの鵬牙強くします

鵬牙 基礎講座

まずはウェブチェンジテクニックを使いこなせるようにしよう。

担当：KMT

さて、今回からいよいよ鵬牙の攻略がスタートするわけだが、ステージ攻略に入る前に、鵬牙を使ううえでの基礎知識のようなものを説明していこう。

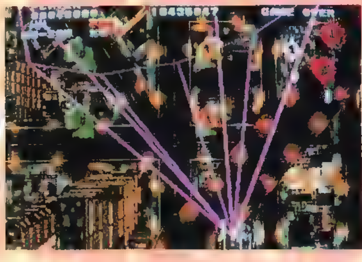
ウェブチェンジテクニックを使いこなせ

鵬牙のウェブには、MU-SOUとRANDOMがあるわけだが、MU-SOUは敵を照準しやすいものの誘導レーザーの威力がなく、RANDOMは誘導レーザーの威力はあるものの非常に扱いにくい。そのため、「鵬牙のウェブは扱いづらい」と思っている人も多いことだろう。しかし、これから紹介する「ウェブチェンジテクニック」をマスターすれば、「ウェブが扱いづらい」という悩みを解消することができるだろう。

さて、その「ウェブチェンジテクニック」なのだが、これはいたって簡単なもので、ただ単に**敵を照準してからウェブをチェンジし、誘導レーザーを発射する**というものである。

こうすることによりチェンジしたほうのウェブの誘導レーザーを発射することができる。

ただし、誘導レーザーを発射するときは、ウェブをチェンジしてから少し間をおいて発射しないと照準をかけるときに使ったウェブの誘導レーザーがでてしまうので注意しよう。この間をおく感覚は、完全に体に覚えさせたほうがいいぞ。ちなみに、時間にすると1秒ぐらいだ。


敵をMU-SOUで照準してから、ウェブをRANDOMにチェンジし、


少し間をおいてから誘導レーザーを発射するとRANDOMの誘導レーザーが発射される。

鵬牙はこの便利なテクニックのおかげで、敵を照準するときは扱いやすいMU-SOUで、誘導レーザーを発射するときは威力の高いRANDOMにチェンジして誘導レーザーを発射するというように、2種類のウェブの長所だけを利用して敵を攻撃することが可能になり、ずいぶん扱いやすくなったといえるだろう。

しかし、これだけ便利な「ウェブチェンジテクニック」にも欠点はある。それは、敵を照準してから誘導レーザーを発射するまでに時間がかかるという点だ。

そのため、耐久力のある中型機が複数出現するような場所では、どうしても押されてしまう。押されないためには、RANDOMを単体で使いこなさなくてはいけない。とはいえ、RANDOMの扱いづらさは相当なもの。そこで、今度はRANDOMの有効な使い方を説明していこう。

RANDOMを有効に使おう

RANDOMというウェブは、レバーの動きと連動しているため、扱いに慣れていないとかなり使いづらい。また、扱いに慣れていても、敵の弾をよけながら自分の思いどおりの方向にウェブを展開するのはなかなか難しい。

しかし、使いどころさえ間違えなければ、有効に使うことができるぞ。

ここでは、RANDOMの有効な使い方を具体的な例をあげながら説明していこう。

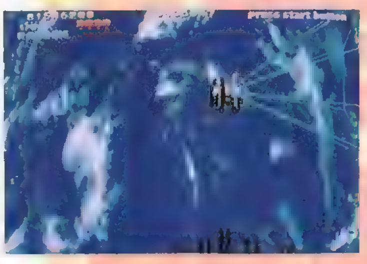
○MU-SOUでは照準をかけられない場所にいる敵を照準するのに使う。

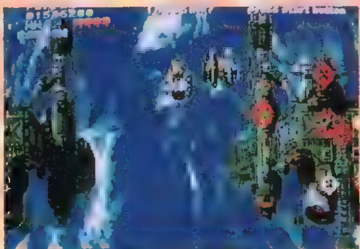
RANDOMは、360度すべての方向をカバーできるため、MU-SOUでは照準をかけられない画面下のほうにいる敵（特に高度の違うやつ）を照準するときに使える。

たとえば、1面の赤い戦闘機が画面下から出現する場所では、ウェブを下に向けて展開することにより、画面内に入る前に照準することができるぞ。

○耐久力のある敵が出現する場所にあらかじめウェブを展開しておく

耐久力のある敵を素早く破壊したいときに有効なのがこの使い方だ。これは、ただ単に敵の出現場所にウェブを展開しておくだけなので、敵の出現場所を覚えていればすぐ


このようにウェブを展開しておき、


敵に照準がかかったら誘導レーザーを発射。素早く敵を破壊することができる。

に利用できるだろう。

特に、2ボス前の中型機が2機出現する場所では、どちらか1機この方法で破壊しておけば、2機とも破壊するのがかなり楽になるだろう。

○耐久力のある敵がまとまって出現する場所で使う

耐久力がある敵がたくさん出現するような場所では、直接RANDOMで照準していかないと押されてしまう。

このようなときは、できるだけ敵に近づいてウェブを展開し、レバーを右→左→右と交互に入れてウェブを左右に振って照準をかけるといい。

この使い方は、4面の中型機ラッシュのところで非常に役に立つ。この方法を使わない限り、この場所の中型機をすべて破壊するのは無理だろう（ボンバーを使う以外で）。

主な使い方としては、だいたいこんなところだ。はっきりいってRANDOMが使いこなせないと後半面でかなり苦戦するので、しっかりとRANDOMの使い方をマスターしておこう。


このような場所では、ウェブを左右に振って照準をかける。

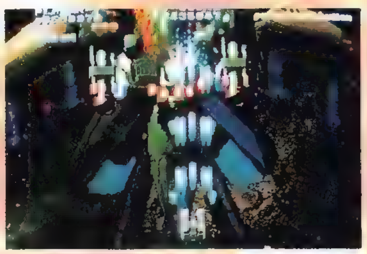
ボス戦ではショットを使ったほうがいいぞ

鵬牙の魅力といえば、ショットが強いということに尽きるだろう。しかし、このゲームでは、タメ撃ちがメインになりがちなので「ショットパワーがあってもねえ…」と思っている人も多いだろう。

確かにステージ道中はそうかもしれない。だが、ボス戦ともなれば話は別。照準がかけづらく、照準箇所が少ないボス戦では、このショットパワーの強さが生きてくる。特に3ボスや4ボスなどは、タメ撃ちを使っていくよりも、ショットでバリバリ撃ち込んだほうが早く倒すことができる。

ちなみに、鵬牙のサブウェポンもレバーと連動しているのだが、これはRANDOMのように扱いにくいということはないだろう。なお、鵬牙のショットは、このサブウェポンが付く3段階目から、非常に強力になっていく。

以上のことを知っていれば、鵬牙はかなり強力な機体といえるだろう。弱点であるスピードの遅さはうまくパターンを作ってカバーしよう。


ボス戦ではショットを使ったほうが早く倒せる。

鵬牙 1面攻略

1面クリアで300万点以上は稼げるようにしよう。

担当：KMT

さて、これから1面の攻略を始めるわけだが、攻略内容のほうは点数稼ぎを意識したパターンを紹介していくつもりだ。鵬牙は、1面クリアで楽に300万以上稼ぐことができ、残機を1機増やすことができるので、稼ぎに興味のない人も今回紹介するパターンを試してみてくれ。なお、攻略記事中のMはMU-SOUを、RはRAMDOMを意味する。

A地点

○POINT1

ゲームがスタートしてしばらくすると、画面下低空より青ザコの6機編隊が2セット出現するので、この計12機のうち8機をMで照準して誘導レーザーを発射しよう。

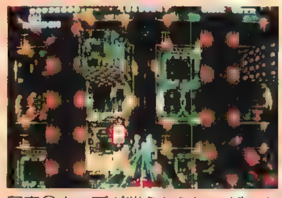
○POINT2

誘導レーザー発射後、残った青ザコ4機をMで照準し、そのままウェブを展開させておく。このあとすぐに緑ザコ4機が上空より降下してくるので、この4機もまとめて照準して誘導レーザーを発射しよう。

○POINT3

POINT2を抜けたらウエブをRに変えてウェブを正面に展開しよう。しばらくするとアイテムキャリアが出現するので、これを照準しウエブを右回転で自機の後方に向けよう。ここで左回転させてしまうと、後方低空にいる戦車3台に照準がかかってしまい、パターンがくずれてしまう。ちなみに、右回転させるには、レバーを左→上の順に入れればいい。

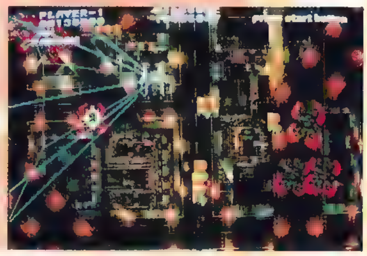
ウェブを後ろに向けたら、ウェブを左右に振ってみよう。すると敵は見えないのだが、次々と照準がかかっていく(写真①)。これは、画面外の後方上空にいる赤ザコ7機に照準がかかっているためだ。この赤ザコ7機をすべて照準しウエブが消えたら誘導レーザーを発射しよう。



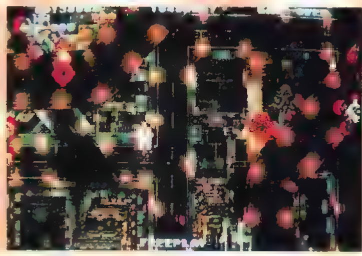
写真①ウエブが消えたらレーザーを発射しよう。

○POINT4

この場所には、画面左の低空にさきほどから出現している戦車が3台、それとあらたに画面の右の低空に戦車が5台出現する。ここは、まず写真②のようにRを使って右側の戦車3台を照準する。照準をかけたら、ウェブをMに変えて左側の戦車5台を照準して誘導レーザーを発射する(写真③)。



写真②ここでRを使うのがミソ。



写真③このようにアイテムキャリアの照準がかかってしまった場合は、残った戦車をショットで素早く破壊すること。

ここで、右側の戦車に早く照準をかけ、すぐに左側の戦車に照準をかけにいってしまうと、照準8になる前に右側の戦車3台の照準がはずれてしまうので気をつけよう。

○POINT5

戦車8台を破壊すると、右前方低空に戦車が3台左前方の同高度に戦車が2台出現する。ただし、POINT4で戦車の破壊が遅れると、同高度の戦車2台の数が減ってしまう。

ここは、戦車5台をMで照準し、ウェブを展開したまましばらく待つ。すると、緑ザコ6機が上空より降下してくるので、こいつらのうち3機を照準して誘導レーザーを発射しよう(写真④)。

残った緑ザコ3機は、まとめて照準して誘導レーザーを発射して破壊してしまおう。



写真④この緑ザコ3機までが1セット。

このときにアイテムキャリアが出現していたら、一緒に照準して緑ザコを2倍でいただいてしまおう。

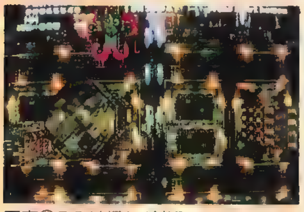
B地点

○POINT1

緑ザコを破壊したら、すぐに青ザコが画面右もしくは左の前方から8機出現するので、Mで8機すべてを照準して誘導レーザーを発射しよう。

○POINT2

ここでも同じように青ザコが8機出現するのだが、ここでは照準をかける前に、8機のうち2機をショットで撃って破壊しよう。この2機だけ撃つというのが結構難しいのだが、1機破壊するのを確認してからショットを撃つのをやめると、うまく2機だけ破壊することができるぞ(写真⑤)。



写真⑤ここは慣れが必要。

次に、残った青ザコ6機をMで照準する。このとき、低空より中型機が上昇してくるので、この中型機の砲頭と2個ある側面パーツのうちどちらかに照準をかけ、ウェブをチェンジしてRの誘導レーザーを発射しよう(写真⑥)。



写真⑥中型機の横から照準をかけにいくといい。

○POINT3

誘導レーザーを発射したら、ウェブをMに戻し、中型機の砲頭(耐久力があるため壊れていない)と残っている側面パーツに照準をかける。しばらくすると、画面の左右前方より赤ザコが3機ずつ、計6機出現するので、こいつらもすべて照準し、ウェブをチェンジしてRの誘導レーザーを発射しよう(写真⑦)。

○POINT4



写真⑦赤ザコ6と中型機をセットで照準。

さて、これで中型機のパーツはすべて壊れ本体だけとなっているはずだ。ここでは、まずこの本体にMの誘導レーザーを1発と自機の体当たり1回分のダメージを与えておく。体当たりをするときは、中型機の真横からぶつかるようにしよう(写真⑧)。ダメージを与えたら、このあとにでてくる青ザコ4機2×2セットの計8機のうち7機と一緒にMで照準し、ウェブをチェンジしてRの誘導レーザーを発射しよう。残った青ザコは、ショットで破壊してしまおう。

○POINT5、6

中型機を倒すと、青ザコの8機編隊が2セット出現するので、それぞれの編隊をまとめてMで照準して誘導レーザーを発射しよう。なお、最初の編隊に誘導レーザーを発射したあとは、次にでてくる編隊にショットを当てないようにウェブを展開しよう。



写真⑧体当たりは真横から。

C地点

○POINHT1

ここには、画面の左右低空に戦車を出す大型機が1機ずつ出現する。

ここは、まず右側の大型機にMで2カ所照準し(最大4カ所まで照準できる)誘導レーザーを発射。このとき、赤ザコの3機編隊が画面の右前方→画面の左前方の順に出現するので、もう1度大型機に2カ所照準し、次にこの右側の赤ザコ3機→左側の赤ザコ3機の順に照準しよう(写真

⑨。これで照準が8になるので、あとはウェブをチェンジしてRの誘導レーザーを発射すればOK。

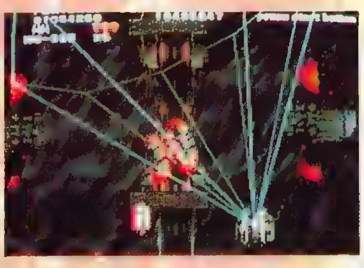
○POINT2

POINT1で誘導レーザーを発射したら、ウェブをMに戻し右側の大型機に4カ所照準をかけよう。照準をかけたら今度は左側の大型機に照準をかけにいくのだが、このとき右側の大型機から戦車が1台でてくるので、この戦車に照準をかけよう（写真⑩）。あとは、左側の大型機に3カ所照準をかけ、ウェブをチェンジしてRの誘導レーザーを発射しよう。


写真⑨赤ザコは素早く照準しないと逃げられてしまう。

○POINT3

POINT2で誘導レーザーを発射したら、ウェブをMに戻し左側の大型機に4カ所照準して誘導レーザーを発射し、大型機にダメージを与えておこう。


写真⑩こいつに照準をかける。

誘導レーザーを発射したら、今度は大型機から出てきた戦車に照準をかけながら右側の大型機に照準をかけにいく。このとき、照準をかける戦車の数は5台。自機と同高度まで上昇してきている戦車を優先して照準をかけていくといいぞ（写真⑪）。戦車5台に照準をかけたら、あとは右側の大型機に3カ所照準し、ウェブをチェンジしてRの誘導レーザーを発射しよう（写真⑫）。これで右側の大型機は破壊できるぞ。

○POINT4

このPOINT4では、戦車4台と左側に大型機が残っている状態になってるはずだ。よって、ここは戦車4台と大型機に4カ所照準して誘導レーザーを発射すればOK（写真⑬）。もちろん敵を照準するときはMを使い、誘導レーザーはRのものを発射しよう。さて、これで1面道中は終りとなるわけだが、この時点で最低でも200万以上あるだろう。パターンをバッチリ決めることができれば、220万近いスコアも出すことができる。しかし、ランダムで出現するアイテムキャリアのせいでいくつかパターンが崩れてしまうところがあるので、実際には210万もあれば十分高いスコアといえるだろう。また、アイテムキャリアは可能な限り画面内で破壊し、1個でも多くボンバーを回収できるようにしよう。

それから言い忘れていたが、パワーアップは一切しないこと。アイテムキャリアの出現数が減ってしまうからね。


写真⑪照準した戦車の数をちゃんと数えておこう。


写真⑫これで右側の大型機は破壊できる。


写真⑬戦車4台と大型機で照準数8になる。

1面ボス「黒鬐」

1面ボス「黒鬐」の鵬牙の稼ぎパターンは結構手間がかかるのだが、バッチリ決めれば100万近く稼げるので、やりがいはあるぞ。

○第1段階

まず最初に、「黒鬐」が低空を横切っていくのだが、このときウェブを展開してはいけない。これはアイテムキャリアが出現したときにショットで撃てなくなってしまうためだ。

「黒鬐」が後方より現れたら、6カ所ある照準ポイントをRで2セット→Mで2セットの順に照準をかけ誘導レーザーを発射する。最後にRで6カ所を照準し、アイテムキャリアが出現するのを待ち、出現したらアイテムキャリアにも照準をかけて誘導レーザーを発射しよう。これで確実に10万点入るだろう。

ここで注意するのは、ダメージ調整のための撃ち込みで、アイテムキャリアを一緒に照準したとき「黒鬐」の近くで破壊しないということ。これをやってしまうと「黒鬐」に余計なダメージを与えてしまうことになり、10万点が入らない場合がある。

○第2段階

「黒鬐」の稼ぎは、ここからが本番となる。まずは、パーツと本体を効率よく破壊するための下準備から説明していこう。

まず本体だが、これにはRの誘導レーザーを10発撃ち込んでおくといい。

60ミリ貫甲弾射出口のほうはちょっと面倒で、まず片側の射出口5カ所すべてにMの誘導レーザーを2セット撃ち込む。次に、写真⑭のように翼の端から4つ目までの射出口をMで照準して誘導レーザーを発射する。

残ったほうの射出口5カ所も、まずは5カ所すべての射出口にMの誘導レーザーを2セット撃ち込む。そうしたら、今度は写真⑯のように翼の端から3つ目までの射出口をMで照準して誘導レーザーを発射するという動作を2回行う。


写真⑭ロックをかけすぎないように気をつけよう。

さてこれで下準備は完了したので、次はパーツの壊し方、ボスの倒し方を説明していこう。


写真⑮これを2回やる。

まず、さきほど5・5・4とMの誘導レーザーを発射した側の翼の5カ所の射出口と本体、反対側の翼の内側2カ所の射出口をMで照準する（写真⑯）。照準をかけたらウェブをチェンジしてRの誘導レーザーを発射する。誘導レーザー発射後は、ボスがある程度点滅するまでショットで本体に撃ち込もう。

これで残すは、ボス本体と射出口×6になってあとはボスにトドメをさすだけになる。ボスにトドメをさすときは、ボス本体と射出口を6カ所、それにアイテムキャリアをMで照準し、ウェブをチェンジしてRの誘導レーザーを発射する。アイテムキャリアの出現パターンはランダムなので、バラまき弾をよけているときに出現したアイテムキャリアをあらかじめ照準しておくといい（早すぎると照準がはずれてしまうので注意）。


写真⑯端から順番に照準していこう。

誘導レーザーを発射するときは、写真⑰のような位置で発射しよう。ボスにトドメをさしたときに、1万点×6×6＋5万点×6の計66万入れば完璧だ。

ボスを倒した時点でだいたい300万点、これに全敵破壊の50万点を加えて…と言いたいところなのだが、アイテキャリアの出現などによってパターンがくずれてしまうことがけっこうある。そのため敵を逃してしまうことがあるので、この面では1%~5%逃しとなってしまうので、1面終了で325万ぐらいのスコアになるだろう。ちなみに、全敵破壊がとれなくても、1面終了で350万ぐらいまでは出すことができるぞ。


写真⑰射出口が5カ所残っているほうの翼の下でトドメの一撃を発射する。

スピードコントロールが超重要! 最終戦に挑戦!

SEGA Touring Car Championship

©SEGA 1996.

ほとんどのカーブが全開走行は無理!徹底的に抑えて走ることがノーミスへの近道となる!

より速く! そして最終戦へ…

最終戦を始める前に、少しではあるが、予選からここまでを復習しておきたい。

まずは予選。

予選は第1戦と同じコースを走るわけだが、止まっているところからのスタートとなるため、ややタイムは遅い。

ワンポイント攻略としては、インを攻めるのではなく、トップスピードを生かすため、



緊張する予選。いつも24秒前半が出せれば…。走り込み重要!

コーナーを攻める際はインは狙わず、ミドル近辺を走るようにする。これにより24秒の前半に入れるようにしよう。

無事トップをゲットできたら第1戦。2周のアタックだ。ローリングスタートである



スピードが落ちることに気持ち悪さを覚える…。ちと遅い。

が、スタートラインに達する前からタイムは計測されている。ということは…前にいればそれだけタイムのロスは少なくなる。それをよ〜く覚えておくこと。

スタートすればあとは予選と同じように走ればいい。

トップでスタートができていれば、ライバルのマシンとのバトルはないので、自分のラインをトレースしながら走れるはずだ。ミスなく走り切って(1周目を23秒前半、2周目を22秒中盤)、45秒台で第1戦をクリアしたいところ。

トップをキープしたまま第2戦へ。ここもローリングスタートで始まるぞ!



とにかく安全に!かつアタックしたい!意外に難しい。

さて第2戦、このコースでネックになるところは多い。

中高速域でのコーナーが多いからだが、その速度域をキープしながらコーナーをクリアしていくのは、かなり難しいといっていい。これをクリアするにはやはり高いスピードをキープできるラインを走らなければならない。これがまた難しいのだ!

いかにガマンして走れるかがポイントになるだろう。

できることならここは1分前半(1周目を30秒前半、2周目を30秒フラット)で走り切りたい。そして最終戦へ。

11名の方にプレゼント!
すごいっス!!
読者様プレゼント第3弾!

第3弾となるプレゼントはこのゲームの開発スタッフよりの提供となりました!

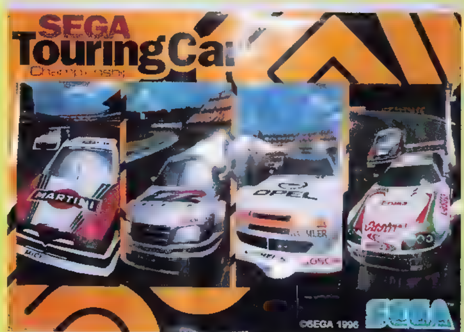
そのプレゼントとは、セガツーリングカーチャンピオンシップのポスターを1名に、そしてオリジナルキャップを10名に!キャップは手に入らない貴重品だぞ〜っ!

なお締め切りは12月16日必着とさせていただきます。

応募先は次の通りです。

〒101 東京都千代田区
神田神保町1-26
㈱新声社
ゲーメスト編集部
「セガツーリングカー
チャンピオンシップ
プレゼントが欲しいので
感想を書きました!」係

それでは熱い感想文を待っています。



セガツーリングカーチャンピオンシップポスター
1名様



セガツーリングカー
チャンピオンシップキャップ
10名様

提供
セガツーリングカーチャンピオンシップ
開発チーム

抑えて走れ! 最終戦

**とにかくカーブがきつい!
無理無茶は絶対厳禁!!**

いよいよ最終戦へ。このコースは、とにかくコーナーが厳しい。そのため全体的にスピードが落ちる。これを無理矢理上げようとしてしまうとカラ回りしてしまい、タイムアップに結び付かなくなる。その気持ちを抑えつつ攻めていくことができれば…。それでは走るとしよう!



スタートはローリングスタート。アクセルは全開のままでOK。そしてスタートラインを通過すれば、レーススタートだ!

トップでスタートしていると、コースの左側を走っているはず。まず問題になるのがこれ!左寄りにいるところからスピードを殺さないように外側へ寄っていく。これにより、最初のコーナー群(軽い左、右、左の連続)に入る準備をする。準備ができたら(すぐ!)コーナー群へ。

このコーナー群をアウト寄りから入る理由は、この先にあるきつい右コーナーへの進入を、左寄りから入るためだ。

そのきつい右コーナーに入る前に左に寄れば…という考え方もあるのだが、そのラインの変更はスピードの維持、安全性を考えると、かなり危険な走行となる。そのため早くからラインを変更していく手段を取っていく。

これをそのコーナー群でやってしまおうというのだ。

この中での走り方は、アウト寄りから少しずつイン(左寄り)へ切り込んでいく)へ入っていき、コーナー群を出る頃にはコースの左側いっぱいにまで寄れるようにしておきたい。

コーナーは、左、右、左と曲がるが、走り方は、少し左へ切り込むだけでいい。これできつい右コーナーへ入れる。



アウトからインへ。ハンドルを切りすぎないようにしたい。



1周目は少しずつアウトへ。2周目は、文字と対決!





アウトからスライドさせてインへ。タイミングが重要！かなりシビアかも。



きつい右コーナーへ。すでに進入するための準備はできているので、ここから一気に入っていく。

さてその入り方だが、ラインは、コーナーのインを突きつつ、弧を大きくして走り抜ける。

走り方は、アウトから一気にハンドルを切ることと同時にアクセルをコンマ5秒ほど離すことでマシンの向きを一



早すぎるとインの壁に！遅いとふくらんでしまう！

気に変えてインへ入っていく。

難しいのはそのタイミング。これだけは自分でつかんでもらわないと（いろいろな要素で少しずつタイミングが異なるため）いけない。

そのときの走りは、斜めにスライドしていく感じになる。



次のきつい右は早めに切り込むことでふくらむのを抑える。インに入りすぎるな！

その立ち上がりだが、ふくらんでいく中でカウンターを当てておき、緑色の芝の上まで出ないようにする。

少しそこから直進したら次のきつい右コーナーへ。

ここも前のコーナーと同じ感じとなるのだが、立ち上がりの部分であまりふくらむことができないので、ハンドルを切り込むタイミング（アクセルオフも）を早めて、ふくらまないように努力する。

クリッピングポイントを少し手前にするイメージだ。

ただし、ふくらまないようにと考えすぎるとつい力が入りすぎてインに入りすぎたり、スピードが落ちすぎることにつながるので注意したい。





あせると…こうなることが多い。あと切りすぎないように！

インの凸部分を通過する頃にはすでにマシンの向きがほぼその先のストレートの向きと同じようになっていればOK。あとは加速するのみ！

チェックポイントを抜けたら緩やかなカーブではあるが、全体を見るときつい右コーナーが待っている。

そのきつさから考えるとアクセルオフでもいけそうなのだが、私の場合ここの走り方は、ブレーキを踏んで曲がっていくことを選択した。

ブレーキは踏むものの、アクセルは半分踏んでおき、トルクをかけておくことでふくらんでいくのを抑え込む。





アウトからスピードをコントロールしてインキープ！

そのときの走り方はこうだ。

アウト側からハンドルを切るのと同時に先ほどの減速の方法でインへ（インに入りつつマシンは少しずつ斜めに）。

アクセルを半分踏んでいることでインをキープしながらスライドさせて走り、先が見えてきたらアクセルを踏み込んでいって、そのままインをキープして立ち上がっていく。



アクセルが踏まれていない（足らない）とこうなる！

このときのライン取りは、アウト＝イン＝イン。インで抜けていく理由は、その先の左コーナーの進入を楽にするためだ。

その右寄りのラインから次の左コーナーへ。ここは全開のまま強めに切り込むことでアウト＝イン＝ミドルで抜け





アウトからインへ！芝に入っても可！ふくらむな！

ていく。減速しすぎに注意。
　左コーナーを抜けたら長い右コーナーへ。
　ここの抜け方だが、アクセルをコントロールして190km/h前後で（一定で）グリップ走行をしていく方法と、全開のまま入り、強引にハンドルを切ることでマシンの向きを変え（少しスライドさせながら）、走り抜けていく方法





どちらの方法を取るかは君次第。緩めたほうが安定しやすいぞ。

がある。
　キまれば後半のほうが平均速度も高いのできっと？速く走れると思うのだが（予測）イマイチ安定度に欠ける部分があるので、安全に走りたい人は、前者のグリップ走行をすることをオススメします。
　長い右コーナーを、ガマンしてインにくらいつき、抜けたら、出口では右側に寄っておけるようにする。この理由は、次の左カーブの進入を楽にするため。
　アウトより全開のままハンドルを切り込み、インを通り、





ここのコーナー、230km/hぐらいで抜けられれば……。

あまりふくらまないようにさせ、その先のストレートへ抜けていく。このとき、できるだけ早い時期にそのストレートの向きにマシンをセットできればすぐ加速させることができる。早めに切り込めればそれを可能にできるぞ。
　ストレートを左寄り（オンロード）に走り、かなり手前でアクセルオフのブレーキでしっかり減速をして、グリップ走行にてここのきつ〜いヘアピンコーナーを抜けていく。
　そのブレーキポイントは、そのストレートの半分よりも手前になる。つい加速をした



ストレートで走るところは左寄り！かなり手前でブレーキを踏むぞ。

くて粘ってしまうと…オーバーランになるので、勇気を出してブレーキを踏みたい。
　そのブレーキのときのハンドル操作であるが、決してハンドルは切らないようにする。
　少しでも切れているとマシンは傾き始めてしまい、グリ





しっかり減速ができていればインの壁はこ〜んなに近い！早め！早めにブレーキだ！

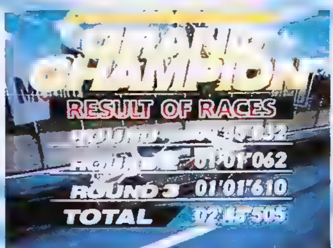
ップを失い、ふっ飛んでしまうからだ。
　ここはしっかり減速（コーナーを抜けられる速度になる90km/hぐらいまで）をしてからハンドルを切るようにしたい。
　そのときのラインは、アウト＝イン＝アウトだ！
　この走り方は、ブレーキさえできてしまえばかなり安全な走り方となる。最初はこれを実行して、ここでのミスを起こさないようにしたい。
　少しずつコントロールに慣れてきたら…アタックだ！
　そのアタックとは、ブレーキポイントを遅らせ、アクセルを半分踏んだ状態にし、トルクをかけておくことで強引にインに張りつこうというものだ！
　そのときのハンドル操作は、テールを振って早く向きを変えるため、強引なものとなる。問題はそのスピード合わせ。高すぎないように気をつけたい。あとはカウンターのみ。
　2周目へは、スピードが高いのと、点滅する文字のブロック?により走りにくいので、そのプレッシャーに負けないよう、気合を入れて走ってほしい。あとはタイム。1分を切りたいところ！



粘っちゃうと…こうなる！すぐ抜かれてしまうぞ！



とにかく安全に！かつアタックしたい！意外に難しい。



う〜む、納得がいかん！もっと走り込まねば！

わくわく7



麦ちゃんとティセ、徳川ハム助とまるるるんの小娘?&動物を徹底的に攻略するぞ！こいつぁ今からわくわくしっぱなしだ。メイドさんについて熱く語るコーナーや、森の動物さんたちの隠された生態に迫る！やっぱり麦ちゃんは良いね！のコーナーなど、わくわく企画が盛りだくさん！ん?ほかの連中は、だとぉ?そんなのは無視に決まっておろうが！とにかくフルカラー200ページ以上のいい感じの本になって来冬発売！←ほとんど嘘でちゃんとした攻略本らしい。ちぇ。

たいへんだよ まるるるん。げえめすとから ほんがでるんだって。

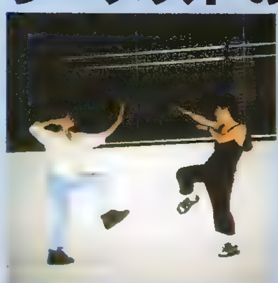
発売日 1がつらしいよ。
価格 ひ・み・つ、です。

わくわく7あいらんどハガキ緊急募集!
〆切は12月10日必着!!　わくわくするやつ待ってるよ。

ゲーメストアイランド

しあわせの国から'96年度

ゲーメストの歴史がかいま見える…



田渕健康が己の恥部をさらしてお送りする、アイランド列伝。変な技表や読者投稿、多い多いと言われている誤植のヒミツなど、むちゃくちゃな企画も盛りだくさん！（予定←ちょっと弱気）とりあえず買うが良い。

1月発売予定　予価980円

用語集777

ネコとおばあちゃんのゲーム生活知恵袋

ついに本格的始動!
…ホントに出るのか?

もう8割がた原稿は完成してはいるのだが、残すところなまけもののももやんの原稿を待っている今日この頃。早く原稿が上がるようにみんなでももやんに抗議のお手紙を書こう！

12月11日発売予定 価格未定

対戦型ブロックくずしゲーム

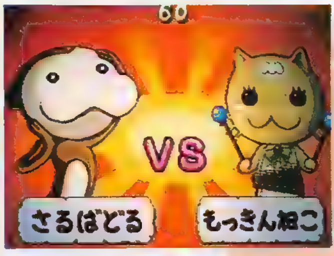
さるかにハムぞう

カネコのノヴァシステムで発売されるこのゲーム。まったく新しい、対戦型のブロックくずしゲームだ。パドルで弾いて相手をつぶせ！

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

さるかにハムぞうはブロックくずしで対戦するゲームだ！

某電撃プレイステーション誌上にて好評連載中（?）の4コママンガ「さるかにハムぞう」がゲームになった！ゲームは何と「対戦型ブロックくずしゲーム」だ。ブロックくずしゲームで対戦するという、まったく新しいこのゲーム、さてどのようなゲームなのだろうか？



祝！さるかにハムぞうゲーム化！神保町は近所付き合いも大切なのだ（笑）。

画面を見てみると、画面が2つに分割されていて、それぞれ別のフィールドになっている。

つまり、2人で並んで対戦して、相手のプレイヤーよりも速くブロックを消したほうがいい、といったようなカンジの、落ちモノ系の対戦ゲームなのだ。

しかし！実はこのゲーム、その「画面を分割する」というところにポイントがあるのである。

そのポイントとは…。

素早くブロックを消していって相手の画面を押しつぶせ！

このゲームの最大の特長が、その"相手よりも速くブロックを消していって、相手のフィールドを押しつぶす"という要素だ。

写真のほうを見てもらえばよく分かると思うが、写真のように、ブロックを消していくことで、自分の陣地を広げていって、逆に相手の陣地を狭めていくことで、相手に攻撃（?）する。

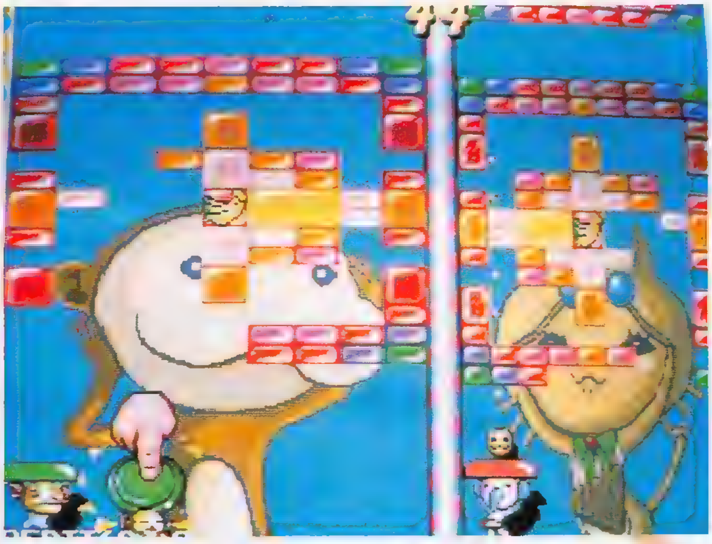
相手側は、狭くなったフィールドで、速くブロックを消して押し返さなければいけないぞ。最終的に、相手のフィールドを押しつぶしたら勝ち。

でも、自分の陣地を広げるということは、その分プレイヤーは自分の"ボール"を守らなければならない範囲が広くなるということなので、広くなればなるほど、広がったほうはやや不利な状況になりそうだ。

逆に、狭くなったほうは、守る範囲も狭いので、ボールを返すのは簡単になる。

つまり、逆転するチャンスがあるということだ。

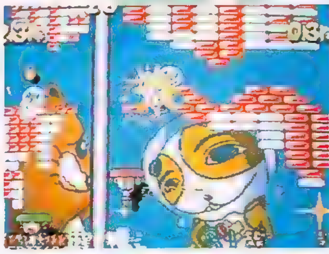
実際にゲームをやってみないと分からないが、結構面白そうなカンジだ。



画面を2つに分けての、対戦型ブロックくずしゲーム。斬新だね。

特殊な操作を使って相手を倒せ！

このゲームには、普通のブロックくずしと違って、普通にはない、特殊な操作方法がある。

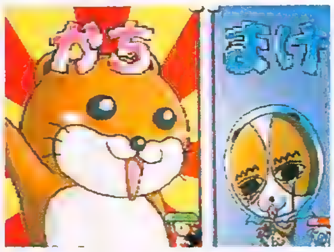


1P側のフィールドが押しつぶされそうだ！押しつぶされたら負けだぞ。

まだ詳しいことまでは分からないが、一応、パドルを動かすときに、パドルの角度を変えて、任意の方向にはじき返したり、パドルをジャンプさせて、通常より勢い良くボールをはじき返したりすることができるとか。

また、アイテムなども当然ありそうである。

これによって、対戦がどのように盛り上がるのか？注目したい。



ハムスターの勝ち。金魚鉢を被ったイヌは負け。名前は忘れた。

選べるキャラクターはどれも変な奴ばかり

画面上にて、陣地で押しつぶされそうになったりしているキャラクターたち。

このキャラクターたちなのだが、6キャラクターから選択することが可能だ。

キャラ選択画面を見てみると…どれも、カワイイようでいて、変なキャラクターばかり（…）。

このキャラクターたちは、最初にも言ったとおり、某電撃誌上に連載されているマンガのキャラクターたちだ。

知っている人も、知らない人も、こんなキャラクターだったら、押しつぶしてみたいね。

このキャラは、イラストレーターの風上旬氏のキャラクター。カワイイ女の子は出ないんでしょうか（?）、ちょっと残念。

キャラクターが気になる人は、マンガのほうを見てみよう。

発売は12月予定ゲーセンで見たらよろしく

発売のほうは、12月中を予定しているとのこと。スーパーカネコノヴァシステムは、これからもハイペースで新作を出していくぞ（このあとの「じゃんじゃんパラダイス」もよろしくね）。

実は、以前にプレステで発売が予定されていたこのゲームだが、アーケードの本作が先に発売となった。

みなさん、ゲーセンで見かけたら、ちょっとやってみよう。



キャラクターセレクト画面。カワイイのとヘンなのがいますね。



業界最多登場キャラ12人の脱衣麻雀!

スーパーカネコノヴァシステムの新作は、何と登場キャラクターが12人もいる脱衣麻雀。精鋭漫画家10人の饗宴は見応えあり！（虎の穴の広告風）。

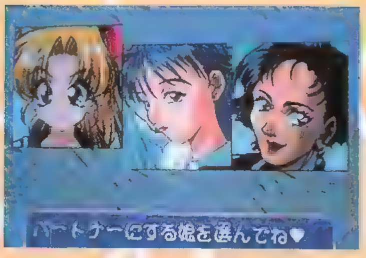
担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

人気の美少女漫画家10人の計12人の登場キャラクター!

さてお立ち合い。ここで紹介する「ジャンジャンパラダイス」は、カネコの新作脱衣麻雀ゲームで、登場キャラが12人にも及ぶ、期待の新作ゲームである。

このゲームの特長は、その12人のキャラクターと、そしてそれを描く10人の漫画家の饗宴。まず第一回は、その12人のうちの、3人のキャラクターを紹介しよう。

ゲームのほうは、アイテムありの麻雀ゲームだが、プレイヤーのパートナーとなるキャラを選んでいく形となる。



パートナーとなるキャラを選んでね。キャラクターは12人!



対局画面はこのように。つまりどっちが勝ってもOKなシステム!





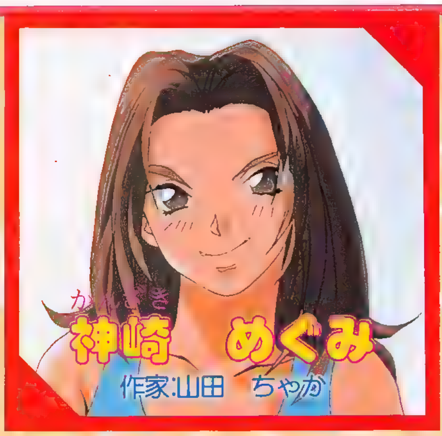
●プロフィール

年齢：23歳
身長：153cm
スリーサイズ：B：82　W：60　H：88
（胸は少し小さめでお尻は大きめ）
体重：48kg
性格：あきっぽい性格で、いまだに子供っぽさが取れない
職業：お花屋さんの店員
趣味：間食（お菓子）など
好きな食べ物：グラタン
髪型：セミロングで後ろをアップ
服装：私服にエプロン
背景：店頭

いまだに将来のことは何も考えていないと言っていい。日頃から玉の輿に乗ることを考えていて、いつか王子様が迎えに来てくれると信じている。

ニューゲームジャングル





● プロフィール
年齢：25歳　身長：168cm
スリーサイズ：B：86　W：59　H：87　体重：55kg
性格：少しきついけど、やさしい面も見せる
職業：スキーインストラクター
（夏はペンション勤務？）
趣味：スキー　好きな食べ物：寿司
髪型：セミロング　服装：スキーウェア
背景：スキー場

子供の頃から鍛えたスキーの腕前は、大回転でオリンピック候補にも選ばれたほど。男勝りのスピードテクニックと繊細なターンテクニックを併せ持つゲレンデの女王である。

軟派な男が大嫌いで、女の子目当てにスキー場にやってくる人たちが許せない。本人は純粋にスキーが好きで、その喜びを人に伝えることに生きがいを感じている。

流行りのスノーボーダーたちを白眼視しつつも、ついつい食指が…。





● プロフィール
年齢：23歳　身長：162cm
スリーサイズ：B：88　W：60　H：89（平均的）
体重：57kg
性格：ひたすらノリが軽い
職業：OL
趣味：可愛い民芸品（赤べこ、狼ぼうなど）集め、旅行
好きな食べ物：あんみつ
髪型：髪の毛を束ねて前に持ってきている
服装：浴衣
背景：旅館の部屋

何も考えていないと思われるほど、ノリが軽い性格。常に開放感を味わっていたいので、暇さえあれば旅行にでかけている。旅行先で可愛い民芸品を集めるようになった。

現在はひたすらノリが軽い性格を直したいと思っている。

全12人のキャラクターを順に紹介していく予定

パートナーになったキャラは、プレイヤーが負けると脱ぐ。したがって、プレイヤーは勝っても負けてもお楽しみというわけだ。

お楽しみ画面については、もちろんアニメーションありの、声優さんによるボイスが入って来るのだ。

さて、今回紹介した3人のキャラクターのほかには、あと9人のキャラがいる。

残りの9人のキャラクターたちには、コミゲでも活躍している神崎らいむさんや、南野琴、TRUMP、といった人気の作家さんたちがキャラクターを描いている。キミのひいきの作家さんはいるかな？そのへんもこのゲームの重要なポイントだ。

次回以降には、その9人のキャラクターを順に紹介していくので、期待していてほしい。

ゲームの発売のほうは、12月の初旬頃を予定しているとのことだ。みんな期待して発売を待とう。





みなさん もうクリアできましたか?

GALS PANIC 4 vs 遊 for you

前回に引き続き、各キャラクターのプロフィールと、簡単にワンポイントの形式でいこう。たのしいご褒美グラフィック付き!

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

残機が増えないのがキビシイ! 後半のボスは強いぞ!

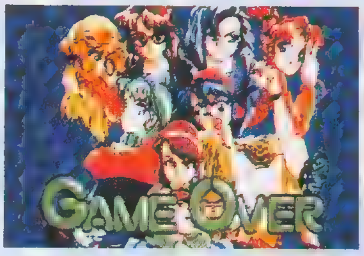
基本的に、後半面に行くにつれて、各ボスの攻撃は、どのボスのどの攻撃も、攻撃している時間が長くなるのが通常だ。なので、必然的に〝耐える〟時間が長くなるが、ここは我慢しよう。

またボスの動き自体も速くなるので、これまた気を付けたい。残機が増えないので、ミスはほとんど許されないぞ!

全面クリアすれば、最後に、全員そろったご褒美グラフィックが出る。めでたいね。1コインクリアを目指そう。



後半面になると、ボスの攻撃の時間が長くなって来てうざったい。



全面クリアすると、ご褒美にこんなグラフィックが出てくる。

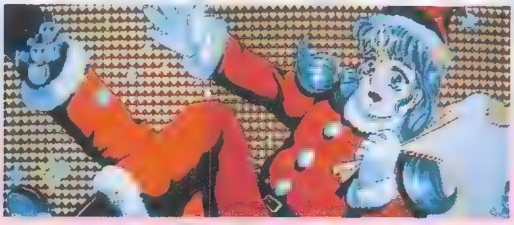


入間 このみ

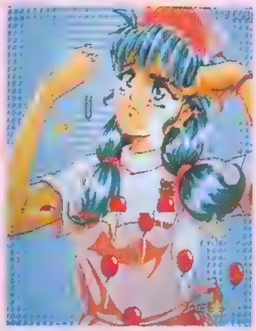
●プロフィール

20歳　152cm　46kg
B:82　W:57　H:84

かなりボケてる看護実習生。
テンポも亀並み。
だけど、注射を持つと人が変わる。





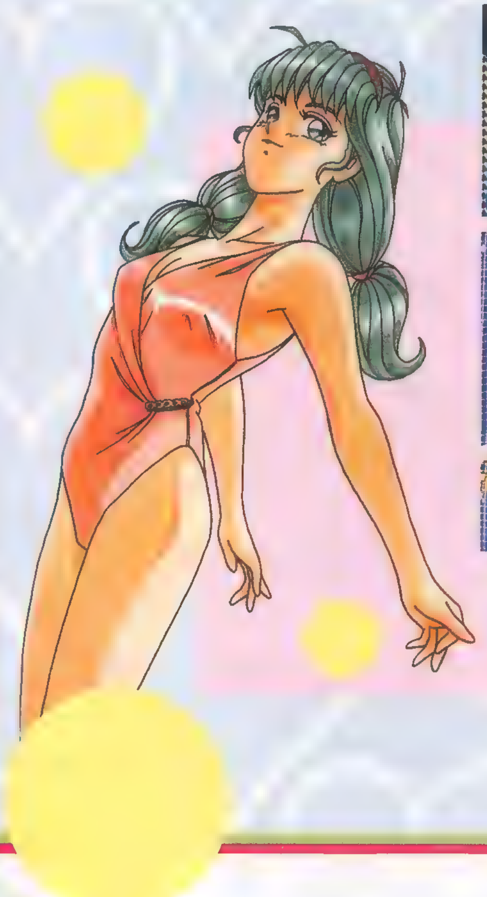


この娘のステージは、サンタクロースの面が一番難しいだろう。左上で狙うのだが、彼女の足がジャマで狙いにくい。

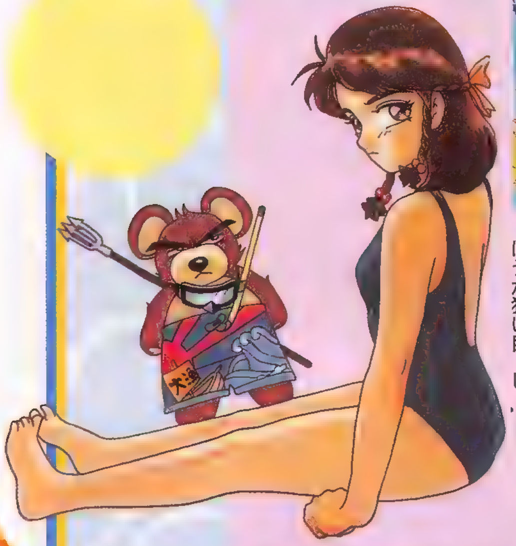
もしくは右上で狙うが、こちらは狭いので、やめといたほうがいいかも。

ナースルックの面は、左のほうが比較的空いているので、左のほうで狙う。左下が良いが、一応左上でもできるので狙ってみよう。

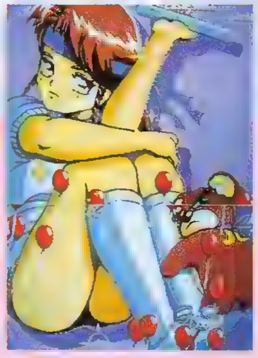
あとひとつの盆踊り面は、左上が大きく空いているので、ここにボスを追い込めば楽勝だ。でも逆を言えば、ここしか狙えないとも言える。



ニューゲームジャングル









この古城サキちゃんのステージは、他の6人とは違い、1人だけ縦画面3面で構成されている、特殊なタイプ。

まず、いもほり面は、中央の左のほうが狙い目。しかし、おいもの根っこの部分がじゃまで、うまく囲むのは難しい。

盆踊りの面は、左下で安定して囲める。この面はカンタンなほうだろう。

最後の体操着の面は、右上。手に持ったバトンがちょっとジャマなので、右上ちょっと下で囲むのが良い。ほかの場所はほとんどムリだ。



古城 サキ

●プロフィール

9歳　129cm　24kg
B:?　W:?　H:?

冷静に状況を判断して物事を解決する。
相手を小バカにして見下す。
頼りになる所はあるが、みんなには好かれない。
・ぬいぐるみのJOE
　いつも離さず持っている。









さて、トリを務めるのは、ショートカットの葉月翔ちゃん。

この娘の面は、比較的楽な面が多い。

まず、あぐらをかいている面では、画面の上のほうにボスを追い詰めていけば楽だ。右上か左上どちらでもいいから追い詰めてやろう。

盆踊り面は、画面中央の上が囲みやすい場所。右上も一応狙える。画面上半分にボスを追いやれば、あとは楽に100%が取れるだろう。

ジュースを飲んでいる面は空いているスペースが画面の左上しかないので注意。



葉月 翔

●プロフィール

17歳　157cm　45kg
B:78　W:54　H:80

体育大学附属高校に通う、活発で元気ハツラツな女の子。
言葉遣いは決してよいとはいえない（男言葉）。



ちょっぴりパズルな対戦シューティングゲーム

☆ティンクルスター☆スプライツ

TWINKLE STAR SPRITES

業界初!早くもうわさの対戦魔女っ娘ゲー、もとい、対戦シューティングゲーム「ティンクルスタースプライツ」が登場。敵を倒して相手の陣地に送り込め!

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

だれも想像し得なかった対戦シューティング今ここに!

この「ティンクルスタースプライツ」は、シューティングゲームである。

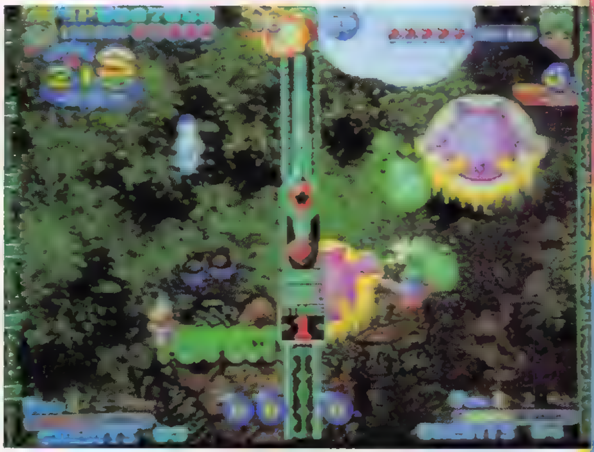
しかし、普通のシューティングゲームとちょっと（かなり?）違うのは、このゲームが、対戦ゲームとして作られているところだ。

シューティングゲームでどうやって対戦するのか?分かればカンタン、やり込めば奥が深い対戦シューティング!まったく新しいジャンルのシューティングだ。

基本の操作やゲームは普通のシューティングなので、はじめての人でも十分楽しめる。ルールが分かればなお楽しい。友達と対戦して、独特のシューティングバトルを楽しもう。



オープニングデモより、リアリー・ティルちゃん。



史上初か!?対戦シューティングゲームの登場だ！

画面は2分割 敵キャラクターを送り込め!

操作方法は、レバー+2ボタンの簡単なもの。ショットボタンを押しっぱなしにすることで、ため撃ちが使えたり、ボムがあるのはもうシューティングではお馴染み。

ゲームのほうは、対戦シューティングなので、画面を2つに分けて、2人で（1人用では、CPUが相手になる）並んで、それぞれゲームを進めていく形になる。

で、ここからが肝心。このゲームでの"攻撃"は、シューティングによって**倒した敵キャラクターを相手の陣地に送り込む**ことで攻撃するのだ。

この攻撃は、より多くの敵キャラクターを倒せば倒すほどに、たくさんの敵キャラクターを相手側に送れるので、一度にたくさんの敵キャラクターを相手の陣地に送って攻撃しよう。

攻撃が当たって、体力が0になったほうが負けだぞ。相手の攻撃を避けつつ攻撃だー



ドラゴン・スター
リアリー・ティル
10歳　A型

ランのライバル!負けないぞ!!

ドラゴン国の王女でラン最大のライバル。気の強さと火の魔法なら誰にも負けないぞ！
「ラン！どっちが先にティンクルスターを手に入れるか…勝負よ！」

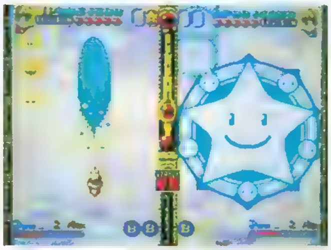


超元気印の魔法少女!

マジカルスプライト
ロードラン
10歳　O型

この物語の主人公。心身共に超元気印のマジカルガール。

お供のラビキャットを連れて魔法のジョイスティックで大活躍！
「ヤッピー❤ルッピー❤ラン、がんばりまーす！」



ボタンは2つ、画面では、ボムとため撃ちを使っているところ。



キャラクターセレクト画面。全部で9キャラクターいるぞ。

ニューゲームジャングル



これまたオープニングより、ヤン・ヤンヤン。こ、これは…。

より多くの敵キャラを"連爆"させるとスゴイ攻撃が!!

敵キャラを倒すのも、ただ倒せばいいってもんじゃない。このゲームには"連爆"というテクニックがあって、戦略性と逆転性を高めている。

連爆は、文字どおり、敵キャラを連続して爆風によって巻き込んでやっつけること。敵キャラは必ず編隊で現れるので、絶えずこの連爆を狙っていくのが戦略だ。

また、連爆に相手が送ってきたオジャマキャラクターを巻き込んだりすると、普段は登場しない「ボスキャラ」を送り込んだりできるので、とっても強力ー連爆のテクニックは是非とも身につけたいぞ！

うまく連爆を狙っていけば、相手が送り込んできたオジャマキャラを、まとめて倍返しするようなこともできるーこの辺の対戦の戦略は、どことなくパズルゲームの対戦に似ているね。ただし、考えているヒマはないぞ。

ちなみに"相殺"テクニックもあるので、上級者同士の戦いもまた熱いぞ。



敵は編隊を組んでやってくる。ここで"連爆"を狙うのだ。



1Pが14連爆！2Pに火の玉のザコが送り込まれる。



これも敵編隊。この泡に入ってる奴は、泡から出さないとダメ。

カワイイキャラクターたちの特殊攻撃にも注目だ！

このカワイらしいキャラクターのイラストは、ADKワールドと同じ人だろうか？ついつい見た目のカワイさだけで選んでしまいがちだが、各キャラクターには、それぞれため撃ちやボムなどの特殊能力に差があるので、選ぶときは慎重にいかなくてはならない。

プレイヤーが選べるキャラクターたちは、全部で9キャラクターもいる。みんなカワイイので、どのキャラクターも捨てがたいものがあるね。

ここでは、全9キャラクターのうち、5キャラクターを紹介しよう。それぞれペット(?)を連れていたり、2人組だったりするのがポイントだ(単独で戦う者も約1名いるが)。

ゲームのほうは11月末に発売予定。詳しいキャラクター紹介は、次回やりまーす！



最年少のビースト・マスター

虹色の森を司る最年少のビースト・マスター。今はトリブタしか乗れないが、「あたいに任せるモン！飛べ！トリブタ！」

ビースト・マスター
ヤン・ヤンヤン
7歳 B型



妖精コンビ
ティンカー＆リンカー
16歳 AB型
いなくなったラン王女を連れ戻すために城を旅立つ。2人の力をあわせると強力だ！
「チームワークでがんばりまーす」

双子の妖精・チームワークでは負けないわ！



新たな秘宝を求め続ける2人がたどりついた目標はティンクルスター！
「ウチらに任せな！いくよッペンテル！」「は・はい…」

トレジャーハンター
マッキー＆ペンテル
14歳 A型　14歳 O型

魔法のエンピツを使う仲良し!?二人組



ため撃ちや送り返しをうまくやれば、ボスキャラだって送れるぞ!!

スピーディーな展開

3 ON 3 DUNK MADNESS

リアルな動きに豪快なダンク、多人数プレイで盛り上がれ。

フルコート3ON3

ビデオシステムから3ON3のバスケットボールゲームが発売されるぞ。その名も「3ON3ダンクマッドネス」だ。3ON3のバスケットボールと言えば、いま流行っているストリートバスケを連想するだろう。

しかし、それと同じなのは画面上に動く人数だけで、ゲーム内ではフルコートで試合が展開されていく。ルールも実際のバスケと基本的に同じで、ショートクロックが24秒に設定されているところなんかはNBAっぽい。もちろん3ポイントシュートも設定されているぞ。



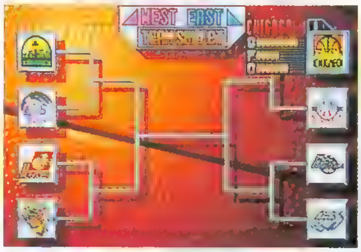
最大4人までの同時プレイが可能。熱くなれ！

多人数でプレイ！

選べるチームは全部で8チーム。アメリカ合衆国の有名都市がモデルとなっているので、なじみ深いプレイヤーにはそれだけで興味が魅き付けられる。

参加できるプレイヤーはもちろん多人数。最大4人までの同時プレイが可能で、対CPU戦での協力プレイ（これは2人）、人間同士の対戦プレイもOKだ。

とくに、フルコートで行われる対人戦はいいテンポで試合が運ばれていく。3ON3という人数もゴチャゴチャしないという点では、非常に遊びやすくなっているぞ。



君のお気に入りはどこだ。ロスか？シカゴか？



各プレイヤーの特徴を把握して戦略を立てよう。



テップオフ！



豪快なダンクで画面がズームアップ。燃えてくるぜ。

動きがホンモノ

このゲームのもうひとつのウリは、リアルな動きと膨大なパターンが用意されていること。もちろん、リアルというのは実写風ということではなく選手の動きだよ。

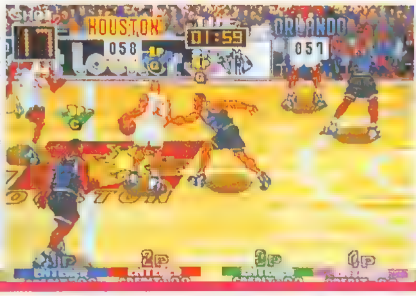
これは、実際のバスケット選手の動きをビデオ撮影し、その映像を元にアニメーションしているというから驚き。技数は100種類以上、パターン数に及んでは3000種類を数える。

また、演出も凝っており、ゴールの決定的瞬間には画面全体のズームアップやリアルタイムでの実況音声が、ゲームを大きく盛り上げてくれる。これにより、あたかもテレビ中継を見ているかのような錯覚に陥ってしまうぞ。

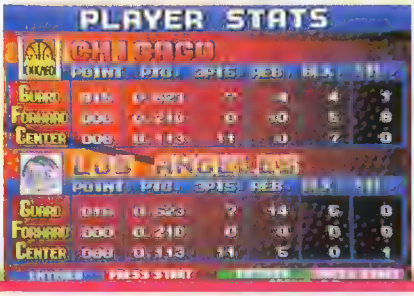
あとはプレイして楽しむ

あとは実際にプレイしてみて慣れていこう。ルールは複雑にはなっていないので、本能のおもむくままに動かして問題はないはずだ。

これにダンクシュートが自在にできるようになれば鬼に金棒。各プレイヤーの長所をうまく引き出せば、レベルの高い戦いが繰り広げられるぞ。



ドリブルで相手のディフェンスを切り崩せ。



スタッツで確認。君の期待通りの働きをしているか？

しっかり波をつかんでインをキープしろ！

上級コースを走る！

WaveRunner

上級コースにきていきなりインに入れなくなった人って多いのでは！ しっかりアウトから進入しないとま〜ず曲がれないから相当気合を入れないとダメだぞ！

担当：するする



暗記が最低条件！コース幅も覚えねば！

上級コースを走るわけだが、まずその前に確認。しっかりアウト＝イン＝アウトができるようになっているかな？思い描いているラインに合わせてマリンジェットを操ることができるレベルになってないとこの上級コースはかなり厳しいといっていい。

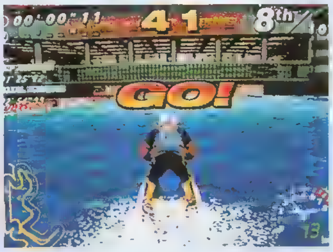
「自信がなければ手を出さない」ほうがいいが無難だ。



何せ体感ゲームだもの！頭だけではうまくならない！ここが頭の痛いところ！とりあえずはやらなきゃね！

自信のない人は、気合を入れて挑戦してみよう！

それでは始めましょう。



スタートしたら先行を走るライバルの右へ出てジャンプへ。

まずスタート。アクセルのレバーを引いてGO！サインを待つ。GOになったらハンドルを少しだけ右へ切り、先行するライバルの右側に出て、ジャンプへ。



ジャンプ後、一番外側からインへ。かなり早めに切り込まないと…。

右寄りでジャンプしたら問題の左カーブへ。ここは、かなりアウト側から、そして早い時期から切り込んでいく。

できないとその次の左カーブに入ることができなくなる。

スピードを落とさず全開のまま走り切る！無理っぽく思えるが、切り込むタイミングが合っていれば可能となる。



ふくらまずにすぐ次の右へ切り返し、インをキープ！

早く切り込むことでアウトからインへ。インへ入ったとき、次の右カーブのインへ真っすぐ抜けるラインに移るべくカウンターを当ててふくらむのを抑え、右へ切り返していく。この切り返しがうまく



できるだけ弧を大きくするとスピードも落ちにくい。

早めにインへ！そして早めにカウンターを当てる！

クリッピングポイント通過時にはすでにマリンジェットの向きが変わり終えそうになっているのがベスト。
チェックポイント前の右カーブもしっかりインを通る。



しっかりインを抜けたらジャンプ台へ。加速させるぞ!

抜けたらチェックポイントへ。この近辺は少し左へ曲がっていくので、そのインに入りつつ、ジャンプをとんでいく。とんだ後、小ジャンプ台



左へ曲がりながらジャンプへ。向きに気をつけよう。

を避けつつインを走り、カーブが終わる頃、アウトへふくらんでいく。
ここで注意してほしいのは、ジャンプを真っすぐとばない



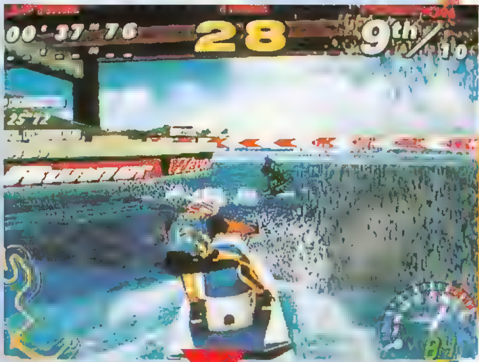
ジャンプしつつ左へ。ちゃーんと空中でも曲がる!不思議!

こと。ジャンプ中も左へ少し切っておき、空中でも曲がっていくようにする。これをやっておかないとどうなるかというと、左に曲がっていくのにマリンジェットは右へ!その先には小ジャンプ台が!となればどんどん外へふくらむのは当然のこと!一生懸命ハンドルを切るがもう遅し!外側の壁に「ドーン!」とぶつかってしまう。これは大きなタイムロスである。



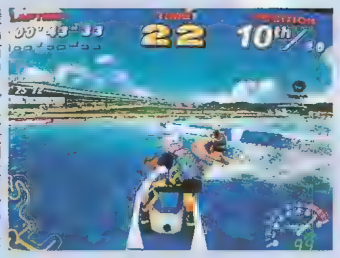
少しずつアウトへ。そしてヘアピン進入の準備へ。

といって左に切ればいいものでもない。切りすぎると見えない壁（イン側）にぶつかるので、そのギリギリを狙ってとんでいきたい。
ストレートになったら右寄りを走り、その先のヘアピンカーブの準備へ。
ここもしっかりインを突か



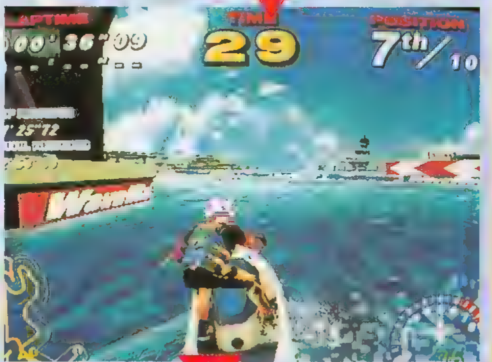
かなり早い時期からインへ。インに入りすぎることに気をつけよう。

なければ意味はない。そのためには、アウト側から進入することはもちろんだが、かなり早い時期からハンドルを左に切り、カーブの半分もクリアしないうちに向きを変えておけるようにしておく。横滑りをしながらクリッピングポイントを通過するイメージだ。
その状態でインが通れればあとは水面とのグリップを待てばいい。グリップできればすぐ直進できるぞ!



緩い右カーブは最初はイン。後にアウトへ。

緩い右カーブをインから入り、少しずつアウトへ。アウトへ出ていくことで、この先のきつい右カーブの準備をしておく。この右カーブもなかなか大変!



インを抜けるときにはすでにマリンジェットの向きは…こうなってないとね。



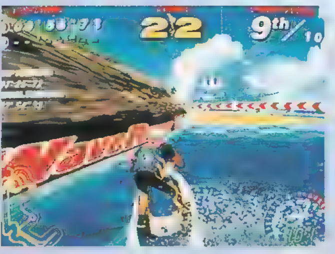
とにかくグリップさせる!グリップさえできればあとは右斜めへ走るのみ!

早い時期から右へ切り込み、向きを変えていく。ここまでは同じだが、注意したいのはこの先。曲がった先が狭くなっているのだ!そのため、ふくらむことは許されない!
そのことに注意しつつアウトからインへ。そして跳ねるのに気をつけながらカウンターを当てていき、向きを合わせ、抜けられるようにする。
多少ふくらんでコツンと壁に接触するくらいならそれほど問題はないだろう。





アウトから少しずつ向きを変えて調整してインへ。



少しミドルから小ジャンプを入るとその先が楽になる。

チェックポイントを通過したら左カーブ。その途中に小ジャンプ台があるので、これをミドルから入り、インへ向けてとんで抜ける。
少し斜めになりつつとぶが、着水後すぐカウンターを当て、すぐ始まる右カーブに入るために、そしてその途中にある小ジャンプ台をクリアするべくここもミドルから入ってイ



小ジャンプしたあとカウンターをしっかり当てること。



ジャンプ台へ。左へ向きを合わせ、とんでも左へ。

ニューゲームジャングル

ンへとんで抜けていく。

間隔があまりないが、あせらなければ十分に切り返せる。

カウンターを当てて立ち上がったら左カーブへ。ここもジャンプ台がある！

左カーブの中にジャンプ台がある！となれば…インに向けてとぶのみ！



広いためわかりにくい。ジャンプしつつ方向は左へ！

コースが広くどう走ればいいかわからないところへ。



その先の展開を考えると、絶対にふくらめないところ！

コースが少しうねっているためにそうなるのだが、その先にきつめの左カーブがあることを頭に置き、そのインへ入っていけるラインを取る。

当然ここも早めに切り込んでいき、インを滑るようにして抜ける。アウト＝イン＝インで抜けていく。

左カーブを抜けるとその先には逆S字カーブが待っている。カーブが連続するところはとくに緊張が必要！1つ目をミスったら次は100％ダメになるからだ。これを忘れないようにし、早めに右へ。



ふくらんだら終わり！頭の中で叫ぶ！よ～しいくぞ！

アウト＝イン＝インでいいのだが、インに入ったとき、すでにマリンジェットの向きが次の右カーブのインを向いていないとダメ。とにかくグリップさせることに気を使い、次の左カーブのインを必ずキープできるようにする。



かなり早い時期から曲がり始め、次の左カーブを安全に進入できることが最低条件！

この逆S字コーナーの後半であせる、もしくは余裕がなくなってしまうと、その曲がった先の柱群の間を通り抜けるためのライン合わせができなくなってしまう。インを突くのが遅れればふくらみつつその柱群を横切ることになり、非常に危険になるからだ。

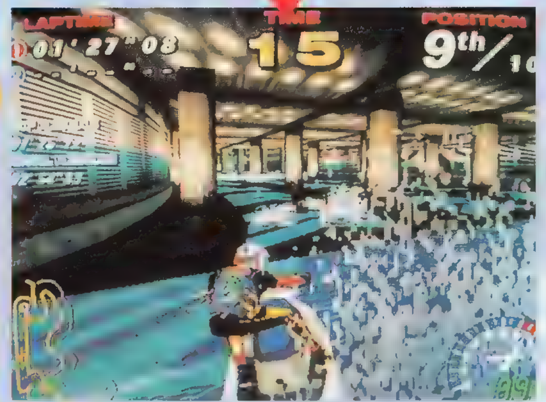
仮に柱にぶつかるとどうなるかというと、ドンと当たったあと、急激にスピードが落ち、ほぼ止まった状態になってしまうのだ。

そうならないために、余裕をもってこの左カーブに進入できるようにしたい。

少しアウト側から入れれば、インを通ったあと、グリップするまでの横滑りを抑えられるし、すぐ直進状態にできるので、かなり安全に柱群の中を走り抜けることができる。

ちなみに一番イン側はダメ。柱群を抜ければあとは最後のジャンプ台のみ。

2周目へ進むときの注意だが、そのジャンプに入る前に、すでに右へ寄り切れておくこと。そうしないとあのカーブのインに入れなくなるからだ。





ここの部分でふくらむようなことがあるとま～ず調整はできない。

ミスなく走ることはもちろんなのだが、上位を狙うならとにかくミスは許されない。プレッシャーがすごいっス！

絶対にインから離れることがないようにしたい。

とにかく難しいっスここ！





さて、1位ゴールはできるかな？難しいけれど無理ではないぞ！



サンフランシスコを爆走だぁ～！

SAN FRANCISCO RUSH EXTREME RACING

今年のAMショーで気になっていた「ATARI」のドライブゲームが登場！通信対戦もできるのだ！

担当：ずるずる㊋

舞台はサンフランシスコ

ゲーセンにあるゲームというとほとんどが日本のメーカーのものばかりであるが、アメリカの「アタリ」というメーカーをご存じだろうか。

あまり数多く日本にゲームが入ってこないこともあり、アタリのゲームを目にすることはないかも知れないが、今まで作られた数は多い。それもそのはず、世にビデオゲームを誕生させたのがこの「アタリ」社なのだからねー

そのアタリが今度3DCGによるドライブゲームを発売する。そのタイトルは「サンフランシスコ・ラッシュ」だ。

早くからアタリは3DCGを出してきたが、その絵のきれいさは今も健在だ！



サンフランシスコといえば…その坂！そこを一気に飛び落ちる？

コースは3つ！

そのタイトルからもわかるように「サンフランシスコ」がその舞台となる（と言われても…わからないっスー）。



行ったことがある人なら、「あーあーそうそう！」って声がしてきそうだが、ほとんどがわからないと思うので、「サンフランシスコ」の街がどんな区画になっているのかを3つあるコースマップから感じとってほしい（わかるかなあ…）。

ゲームで選べるコースは、やさしいものから難しいものまでとなっている。







ATARI GAMES



どうでしょう！ド迫力のマシンたち！アメリカだぜい！

マシンも選べる！

このゲームに登場するクルマは、舞台の国であるアメリカの雰囲気を持つものばかり。迫力あるボディにスポーティーなデザイン！これは走りがいがありそう！





うりゃ～！って空を飛んでる～！マジに飛ぶ？

そんなクルマが4台用意されている！ブルー、グリーン、レッド、ホワイトというカラーリングがまたカッコイイ！なおクルマは個々にスピード性能、コントロール性能が設定されている。

アクションシーンもいっぱい！

ただきれいな街中をカッコイイクルマで走るだけがこのゲームの味ではない。そのコースには、いろいろなイベントが設定されているのだ。



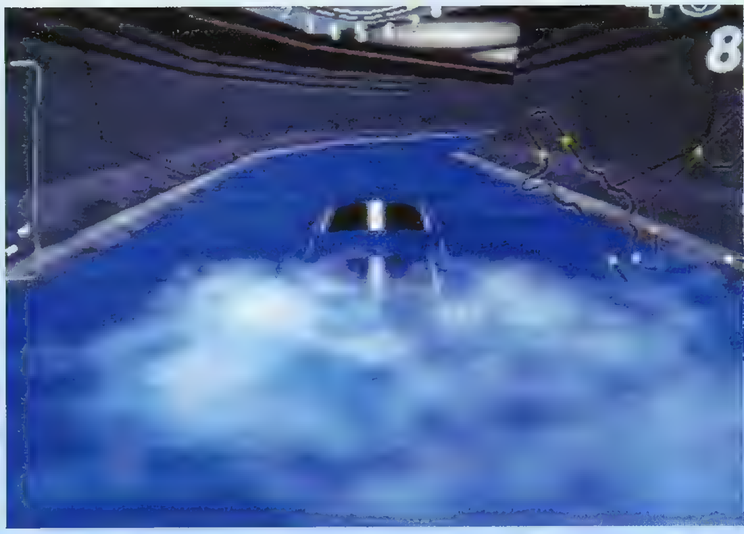
坂の街、サンフランシスコ。こんなシーンはいつでも起こる！



うわ！とミス！こうはなりたくない！

操作は、ハンドル、アクセル、ブレーキ。シフトは、ATか4速MTから選べる。熱いレースを1人で楽しむのもいいし、通信対戦で友達同士、知らない人とバトルしてもいいだろう！





レースの視点のスキーゲームが登場!

SEGA SKI SUPER G

©SEGA 1996

雪面からの振動も味わえるぞ！

担当：ずるずる

SEGA SKI SUPER-G

ヴァーチャル　ヴィクトリアカップのご案内

SEGA SKI SUPER-Gの試乗、対戦はもちろん、ヴィクトリア協賛スキーウエア'98NEW MODELファッションショー、SUPER-Gに関するクイズ大会などを行います。スキーやウエア等、超豪華賞品をご用意。出場者の受付は当日会場にて。

日　　時：12/7(土)、8(日)　13：00〜18：00頃（1日4〜5回）
場　　所：東京ジョイポリス
参加資格：特になし

9月に行われたAMショーにて気になっていたゲームがようやく登場する。そのゲームのタイトルとは…「セガスキー　スーパーG」である。

スキのゲームは、すでに他社から登場しているので、新しいジャンルではないが、後から出るものとしてどこが違ってどこがウリになるのか、そこが注目されるところ。

まず、どんなスキーを題材にしているかというと、アルペンスキーの最高峰で「雪上のF－1」とも言われる「ワールドカップ」だ！

これによりかなりレース視向ゲームになっているのが特徴。普段私たちが滑るような「リゾートスキー」とはまったくといっていいぐらいレベルの違うスキーだ！

そんなハイレベルのスキーをこのゲームでも体感ゲームとして楽しむことができる！

より本物らしさを体感させるために、ただ足場が左右に振れるだけでなく、そこから雪面との抵抗で生まれる振動も表現しているのだ！



準備はOK？ヨーイ、ドン！で一気に山を滑り降りるぞ！

さてアルペンスキー競技というといくつか種目があることをご存じだろうか。簡単に説明すると、距離の短いものから、スラローム（SL）、ジャイアントスラローム（GS）、スーパーG、そしてダウンヒル（DH）の4つである。

ただ距離が変わるだけではない。SLでは、旗と旗の間が狭く、小回りで滑るレースとなるが、これがGS、スーパーGとなるとその間隔が広がり、DHでは、コースなりに滑り落ちる（旗はあるが）ものとなる。

SLでは小回りばかりするので、それほどスピードは高くないが、DHに近づくほどスピードがどんどん上がっていく。

そんな中からSEGAが選んだのが「スーパーG」！

4つある中では、ハイスピード系の競技だ！



写真では、「足」が止まって見えるが、実は細かく振動をしている！



本物のアルペンスキー競技では、1人ずつスタートしていく形となっている。これは安全を考えてのことである。

さてゲームではいったいどうなるかというと、もちろん1人プレイでレースを楽しむこともできる。コツコツとタイムアタックをするってやつだね。それもいいだろう。

でもこの「スーパーG」では、通信対戦もできるのだ！

一斉に「ヨーイドン」でスタートして、ゴールを目指すのだ！

リアルタイムでライバルと対戦できるなんて、本物のレースじゃあ、とても考えられないこと！こりゃあものすごく熱いレースになりそう！

本物を実感！コースは3つ！



空は…夜空？そう、ナイターのレースもあるのだ！

さて滑るコースだが、プレイヤーが選べるコースは3つある。

1つはスタンダードコースで、長野オリンピックコース、本物よりもひと足お先にレースが開催って感じかな。

もう1つは、テクニカルコースでヨーロッパが舞台。日本とは違う雰囲気を味わいながら？（滑れるかなあ）滑ることができる。

そしてもう1つは、ハイスピードコースで、北米が舞台となっている。その名の通り、と～んでもスピードの出るコースとなっている。はたしてそのスピードに君は耐えられるかな？もし転んだりしたら…なんて考えてない？

「VICTORIA」とのタイアップにより
スキー用具は本物のワールドカップモデルを使用！
なんとそのモデルをお店で買うこともできる!!

本物を追求したこのゲームではあるが、なんとあのスポーツ専門のお店「ビクトリア」とタイアップしているのも見逃せない！

「ビクトリア」とのタイアップによりどんなイベントが盛り込まれているのかというと、まず、ゲームの中に登場するプレイヤー（スキー選手）の着ているウェア、スキー用具が「ビクトリア」とのタイアップでできてデザインのものを使用しているということ。（このあたりの展開は、セガのゲームでは、広告が入っていたりという形で存在したので、なるほどーと思う人も多いだろう）

ただそれだけならそれほど驚かないかもしれないが、なんとそのゲームの中で使われているモデルが実際に手に入れることが可能だというからビックリーこれには私もさすがに驚きました。

なお、これは期間限定のキャンペーンである。（このゲームを来年夏に見かけても、さすがにそのモデルは売っていないということ）。そのため、ゲームの中で登場する「ビクトリア」の広告などが期限がくると消えるという新し試みも採用されている。

ゲームで本物を疑似体験したら、今度は、本物の道具で本物を体験できるってわけだねー（う～む、そのお値段がちょっと気になるところ）

そのあたりの詳しい情報は、わかり次第、載せていこうと思います。

時速140km／h以上の世界を体感してみようぜー

（「スーパーG」モデルのスキーってどんな風なものなのだろう…気に入ったら使っているかも。生徒さんに笑いもとれる？）



「スーパーG」を体感しよう！

最高速度　140km/h以上
最長飛距離　50km以上
最大加重　3G以上
1000mという標高差をわずか2分で滑り降りる！



首都戦場！ TOKYO WARS

多人数バトルが気軽に楽しめるTOKYO WARS。楽しむためにもまず基本から。

担当：メスト戦車部隊第1小隊

システム

ナムコから、多人数プレイ可能の戦車対戦ゲームが登場した。

最大4対4のチームバトルが可能。とにかく自分が戦車に乗り込み、敵側の戦車を攻撃するというといったって簡単なシステムのゲームなのだが、これが非常にオモシロイ。

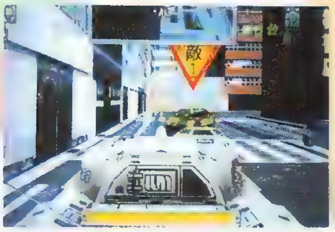
また、砲弾を発射すると筐体が後ろにズレたり、座席の頭部にあるスピーカーから、『命中！』、『装甲大破！』などの演出があり、いやがおうにも盛り上がってくる。

それに加えて戦う場所が砂漠などではなく、都心と湾岸というところがまた熱い。

操作方法はハンドルと、足元にある前進と後退のペダル。ハンドルに攻撃ボタンがついているといった感じだ。思ったより操作しやすいので、戦車だからという違和感もない。

ゲームのアトラクトデモもかなり力が入っており、朝モヤの首都高速を進撃する戦車の描写などは感動ものだ。

では、細かいルールをふまえつつ、このゲームを熱く紹介していこう。

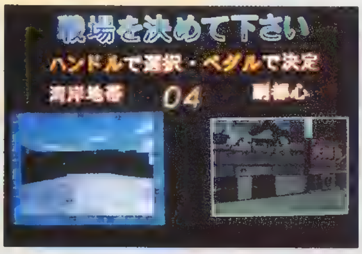

戦車同士の熱き戦い！

ステージ

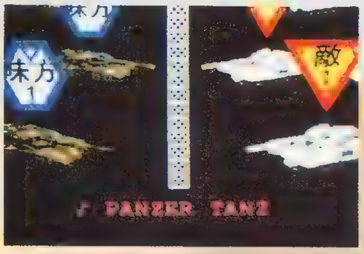
先ほども少し紹介したが、このゲームの戦場となる場所は2つあり、1つが副都心、2つ目が湾岸地帯というようになっている。

どちらの場所を選ぶかはプレイヤーが選択するようになっているのでどちらか好きなほうを選んでくれ。副都心のほうは町中が戦場となるので障害物が非常に多い。湾岸地帯は障害物が少ない分、相手が良くみえるようになっている。

このゲームは自分がやられても残機がなくなるまで何回でも出撃することができるのだが、この残機の数がステージによって異なるのも特徴の1つだ。また、戦闘中に流れるBGMを選ぶことができるのだが、これもステージによって選べる曲が変わってくる。曲にもこだわれるのは嬉しいかぎりだ。



2つのステージを選べる。



選ぶ曲もステージによって異なってくる。

湾岸





●障害物があまりなく、見晴らしがいい。

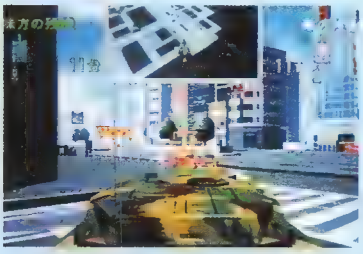
コンテナやクレーンが立ち並び破壊できるものは少ないが、ドラム缶などが置いてあるので、踏みつぶしたり破壊したりすることは可能。

見通しがいいため、都心のような1対1などの戦闘は少なく、多人数同士のバトルロイヤルになることが多い。

湾岸での戦いは数の勝負になるので残機も都心にくらべ多くなっている。

副都心





●都心の中が戦場ということもあり、障害物が多い。

周りには商店街が立ち並び、立体駐車場や高速道路などがある。普通の町並みにあるような電話ボックスや車なども止まっており、それを攻撃して破壊することも可能。また、一見通れないようなバリケードも破壊することによって通れるようになったりもする。

障害物が多く、隠れられる場所も存在するため、残機は少なめ。

ルール

いたって簡単なゲームなのだが、細かいルールも存在するので一つずつ紹介していこう。

●残機設定

このゲームは1回やられてしまったからといってもゲームオーバーになるわけではなく、チーム内の残機が続くかぎり何度でも出撃することが可能なのだ。

一度やられてしまったら、自分のチームの陣地（画面のすみっこ）から再度出撃できるので、出現したら相手にボコボコということはない。

この残機数は都心と湾岸では多少数が違い、都心よりも湾岸のほうが残機数は多くなっている。湾岸では撃破されやすいが気にせずにガンガン出撃しよう。

●ダメージ回復

戦車にはそれぞれ装甲のダメージゲージがあり、ゲージがなくなると1機分の残機がなくなってしまう。

このゲージは相手を撃破することによって多少回復することができるのだ。

相手側の戦車を破壊すると、その場所に四角い回復アイテムが出現し、そのアイテムを取ることによってダメージが回復するのだ。

しかし、回復アイテムは少し時間がたつと点滅しながら消えてしまうのですぐに取るようにしたい。



これが回復アイテムだ。

●視点切り替え

プレイ中には2つの視点を遊ぶことができる。

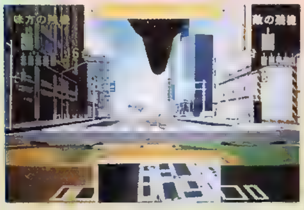
1つは戦車後ろからの視点で、戦車全体が見渡せるようになっている。視界が広いのでまずはこちらの視点で遊ぶことをオススメしたい。

もう1つの視点は、砲塔の下から見た視点。つまり、コックピットからの視点だ。

視界はせまいのだが、実際に戦車に乗っている気分になるので、迫力は満点！ゲームになれてきたら一度はこの視点で遊ぶのもいいだろう。

また、この2つの視点では、装甲ゲージとレーダーの位置が変わってくる。全体が見える視点ではレーダーが画面の上にあり、装甲ゲージが画面の下にある。コックピット視点ではその逆になる。どちらが見やすいかは本人しだいだが、あまり気にならないので安心してほしい。


全体が見える視点と、


コックピット視点がある。

●レーダー、マーカー

先ほど少し触れたが、このゲームにはレーダーが存在する。

敵と味方は色で区別してあり、それぞれ三角形で表しているのでわかりやすい。

プレイ中はこのレーダーに注意しながら、なるべく相手の背後を取るようにするのが基本となる。


レーダーと、マーカーがあるのがわかるでしょ。

画面上で相手が確認できないときはレーダーをみることを心掛けよう。

マーカーは味方と敵を見分けるために戦車の上に表示されている。また、敵1というように表示されている機体は相手のプレイヤー機なので動きがCPUとは違うはずだ。相手が遠くにいるときでもマーカーで判断できるので注意して見よう。


ダメージをくらうと、画面にヒビが。

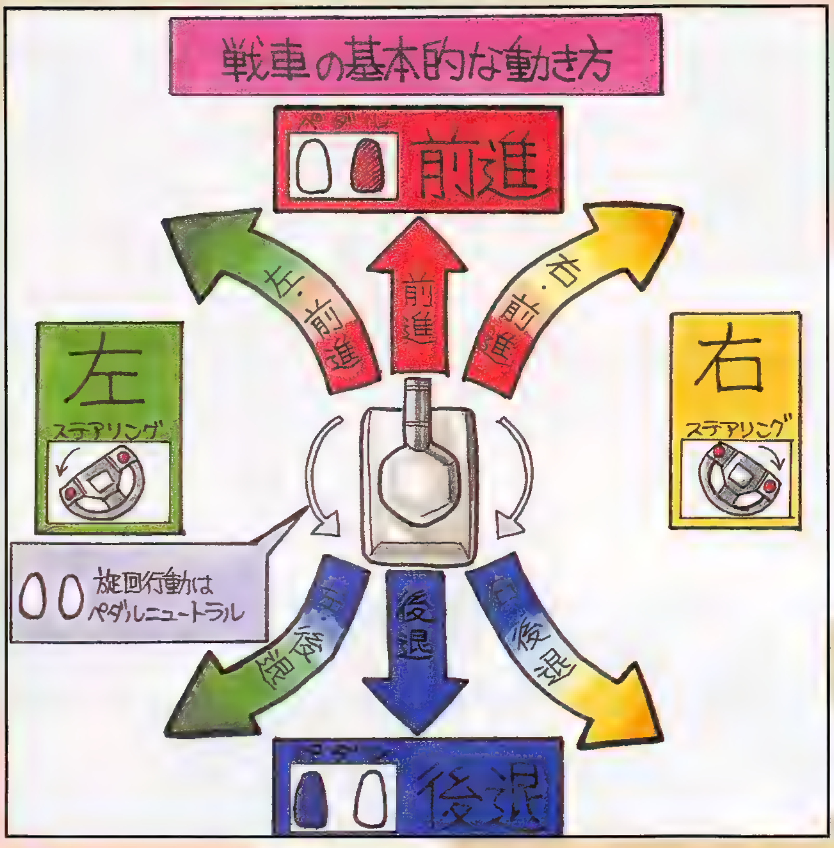
操作説明

ハンドルと前進、後退のペダルの組み合わせで動かすわけだが、その組み合わせによって下図のような動きが可能になる。その場で旋回するには、ペダルを踏まずにハンドルだけ動かせばOK。

その場で旋回する状況は砲座だけ動かすことになるのだが、砲座だけ右に向かせた状態で前進ということはできない。基本的には普通の車を運転する感覚と何ら変わりはないので、スムーズに動かせるはずだ。しかし、戦闘中では相手と向き合ったときに、後退しながら操作しなければならないときがある。そのときにハンドルを右や左に曲げるとどちらの方向を向くのかを、しっかり把握しておかないと、敵の集中砲火をくらってしまうことになるので、操作はしっかり覚えておきたい。


ハンドルに攻撃ボタン。


足元にはペダル。



車に乗って鬼ごっこができるのだ！

GTI CLUB™

RALLY COTE D'AZUR

何もタイムアタックだけがゲームじゃない！こういうのだってドライブゲームなのだ！

担当：ずるずる㊋

南仏のリゾート地が舞台

公道を走るタイプのドライブゲームを出してきたコナミが、今度は南フランスのリゾート地を舞台にしたドライブゲームを発売する。その名も「GTI　CLUB」。

南フランスの市街地を走るドライブゲーム。すっごくお洒落だけど、そんなシーンにやっぱり日本車はちょっとねえ。やっぱりそこに登場してくるのはその土地に合ったクルマたちだ！それもいわゆる「スーパーカー」でないところがいい！リゾート地にピッタリな小さいクルマたちがそこでは主役となる。



なるほど。ここが南フランスってところなのね！

でも、その中に1台、なーんでか「スーパーカー」が1台入ってたりする！その存在にはちょっとした理由ありだったりするのが面白いところ！

そんなゲームシーンをこのゲームでは3DCGを用いて展開している。その性能はすでに2つのドライブゲームで実証済み！

その強力なパワーは、写真を見てもらえばわかってもらえると思うけど、とにかくリアルなのだ！そんなゲームを今回紹介する！

楽しみ方いろいろ！

ただドライブするだけでは面白くない。どんなイベントがあってどう楽しめるかがゲームの命となるところ。

さてこのゲーム、どんな楽しみ方があるのかというと…。まず1つは、この街を舞台にしてレースが行われるというもの。この街を舞台に…そこに注目！街中を走るのだが、そのコースは決められたところを周回しないというもの。「街の中ならどこでも通ってよし！」というのがこのゲームの目玉！どこでも？そう、道になっているところならどこを通ってもいいのだ！

でもそれではレースには…。

大丈夫！それをクリアするべく、コースにはいくつかのルート（チェックポイント）が設定されていて、走っていく中でそれを選択し、クリアして周回を重ねていけばいい。



誰が何位なのかがわかるようになっている。

チェックポイントさえ通ればOKということ！どこでも走れることを考えればおのずと近道をしたくなるはず！それがこのゲームのメインの楽しみ方となるのだ！

通信が可能で、モードは4つ！鬼ごっこレースもある！

車は5タイプから選べる！

そんなゲームの中で走らせるクルマは？それがこの5台。5台の中から自分の好きなタイプを選べばいい。

5台あるうちの4台は、このお洒落な街に似合うちょっと小さめなクルマたち。どれも街に合わせたヨーロッパテイストたっぷりなものばかりだ！

そのクルマたちはミッドナイトランや、ワインディングヒートで登場したもの同様にとてもリアルに作られている。そのリアルさは、ただその色や形だけでなく、走らせるとわかるその動きにもある。

ガタガタと跳ねたり傾いたり、転がったり！とにかくいいんだよね動きも！

その動きに思わず身体が反応してしまうほどだ。











気になる残り1台だが、そのクルマは他の4台と違い、いわゆる「スーパーカー」。この曲がりくねった道を豪快に走ることを可能にしている（けど曲がれないかも…）。それを考えれば納得がいく？かも。確かにこれを選ぶと他のクルマよりも速く走れるので、クリアは楽になる。でもこの街中では曲がり切れないところも…。どうする？







視点が変えられる！

3DCGで作られているドライブゲームとなればやはり視点が気になるところ。このゲームではそれが3つある。

その3つとは、1つはいわゆるドライバーズアイ視点で、そのクルマの中から風景を見ながらドライブをするというものだ。もう1つは自分のクルマのすぐ後ろから見る視点だ。この視点だと、自分のクルマの状況がよくわかるというものになるが、目前にクルマがある関係上、視界が悪くなってしまうという点がある。コースを覚えてしまえばあまり関係がないかもしれないけどね。

そして残る1つは、自分のクルマの後ろ、少し離れたところから見る視点だ。これだと先も見えるし確認がしやすいので走りやすい。私が走るならこれを選ぶかな。

サイドブレーキ付き！

乗るクルマ、視点が決まったらあとはどうコントロールすればいいかがわかればOK。まあドライブゲームだから本物のクルマ同様のものと理解してくれればいいのだが、このゲームでは、過去にない新しいものが付いている。それは「サイドブレーキ」である！

「それ、どう使うの？」

という声が聞こえてきそうなのだが、ラリーが好きな人なら知っていると思うけど、フットブレーキでは4輪にブレーキが作動してしまうのに対し、サイドブレーキは後輪の2輪にのみブレーキが作動するので、これを使うことによってよりテールスライドを起こしやすくなるという利点がある。これをゲームで使おうというのである！

「あっそうか、街中のカーブって鋭角だもんね！」

そう！そこで使うのです！

これがサイドブレーキだ！


引いている間のみブレーキが作動する。引き続ければいいが、力を抜くとすぐ開放される。

このゲームの目玉「サイドブレーキ」の他には、クルマには必要なハンドル、アクセル、ブレーキが付く。

「街中だからウインカーは？」……。聞かなかったことにしましょう。

そしてギアシフト。これはこれまでに出たコナミのドライブゲームのシリーズと同様にATシフト、MTシフトをいつでも選択できるというものになっている。

この街中を走る上では、ATのほうがいいと思われる。だって左手はサイドブレーキを握っているでしょう！右手でハンドルを握ったらシフトレバーには…。アハハ、手放し運転するしかー！



DXタイプ

超リアル！超オシャレな街！

さて、この南フランスのリゾート地は架空の街なのだが、サブタイトルには「ラリー・コートダジュール」とあるように、その街の雰囲気はコートダジュールをもとに作られている（開発者はそこを2度訪れて、その街の風景をチェック！マンホールの絵から標識にまで、しっかりその雰囲気が生かされている）ので、気分は最高！

その気分は、実際にプレイしてもらうことでそれを実感することができるだろう。

さてそんな街中を走るわけだが、その街にはいっぱい道があるので、いろいろなルートを走ることが可能。道草だって可能なわけだが、それをやってしまってはゴールはできない。う～む、ゆっくり観光がしたいのは私だけではない…。ま、いっか！



これがこのゲームの舞台。いろいろなところを走れる！

1つの街の中で走り回る！

それではそのお洒落な街を走っていくとしよう。

走ってみて一番最初に思うのは、なんとまあ激しい高低差のある街！という点。

上級コースをスタートするといきなり急激な下り坂を降りていく逆走モード（超上級コース）でも下り坂を降りていく。

スタート地点がこの街の中で一番高いところに位置しているため。ここからスタートし、ここへゴールする。下れば必ず登って終わるのだ。

下り切ると街中へ。街中へ入るともうあっちこっちに交差点があるので、自分で好きなところを曲がっていけばいい。ある程度やり込めば、どの角を曲がるとどこに出るとか、どこにつながっているとか、ここは抜け道だとかがわかってくるだろう。でもそれを覚えるのはかなり難しい。

好きなところを曲がっていくと、画面上に「どっちに行け！」という矢印が出る。それは近くのチェックポイントを知らせるもの。1つ目のチェックポイントを通過すると次に通らなければならないルートが決定され、次に通らなければならないルートを指示してくれる。そこへのルートは…近道もOK！

1周で3つのチェックポイントを通ってスタート地点へ戻り、2周目へ。

2周目に入ったらまた街の中へ入っていくわけだが、必ずしも1周目と同じルートを通らなくてもいいのだ。

まあ速く走れるルートを探せばそれをくり返すことで速く走れることになるが、それはそれ、ゲームをより楽しむのであればどこを通ってもいいと思う。

それを考えればおのずと3周目は…3つ目のルートを探して走ってもいいだろう。

でも同じルート（チェックポイント）でもちょっとした近道や路地に入ることで、レースシーンを変えることも可能だ。これもまたこのゲームならではの楽しさ。他のゲームにはない、いい部分である。あまり無理をすると…迷子



すごい下り坂！と、止まれるかなあ…。



思いきり曲がるトンネル！ラ、ライトはつくのかなぁ。



どこへ行けばいいの？わ～ん！



日本では見ることのできない風景がいっぱい！楽しんで走らにゃあ。

ニューゲームジャングル

になるなんてことも！
　お洒落な街を楽しみながら走るのもいいだろう。やはりゲームも楽しまないとね。
　このゲームのウリの一つでもある通信に「鬼ごっこレース」なる遊びがある。
　この「鬼ごっこレース」とは、まさにそれで、通信により（2人から最大4人まで）ゲームを展開することができる。
　さてどういう状況が「鬼」なのかというと、ゲーム制限時間終了時に爆発する「バクダン」を持たされている状況がそれ！
　このモードはその「バクダン」を制限時間終了まで持っていたものが負けということになる。
　さてその「鬼」をどうすれば脱することができるかというと、「鬼」でないライバルに体当たりをすればいい。とにかく追いかけ、当たれば「鬼」から解放されるのだ！
　ちなみにこのモードのときは、街中で走れるスペースが狭くなり、海に近い部分（面積的には3分の1ほどになる）で行われる。
　その範囲の中で追いつ追われつの「鬼ごっこ」が展開！
　「鬼ごっこ」モードのときは、街中にはそのモードに参加しているもののみとなる。いきなり角からバスが出てきたりなんてことはないのだ。
　ちなみにこのときの視点は、このモード用に（周りが把握しやすいように）より後方から見下ろす形となる。
　走り回って逃げるもよし。ヒソヒソ隠れるもよしだ。
　突然サイドブレーキを使って小回りをして逃げるなんて技も使わないとね！
　レースで争ってもよし、みんなと「鬼ごっこ」をしてもよし！とにかく遊べるドライブゲームなのだ！



広いところもあれば狭いところもある。覚えないと…。

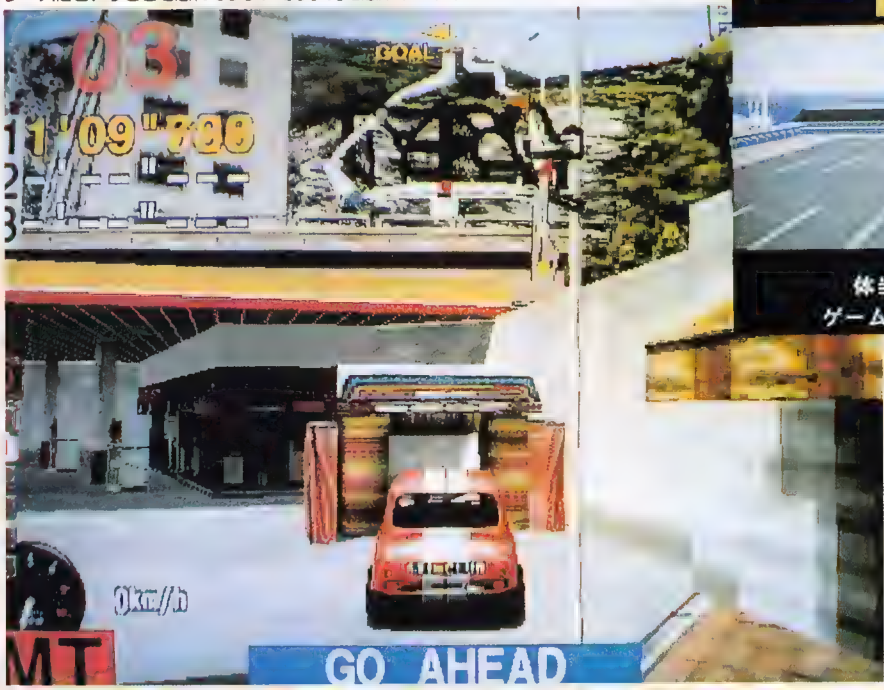






これが「鬼ごっこ」モードに入ったシーン。バクダンは？

レースだということを忘れてしまいそう。先を急がなきゃあ！



バーチャル飛龍に会える！

ゲームスクール
体験入学開催

違いを見つけに来てください

◆開催日◆ **毎月 第2・第4土曜日** 開催予定

◆時　間◆ PM 2:30〜PM6 :00 上記日程以外にも要望が多ければ随時開催します。

◆学院説明会◆ 随時受付中。地方（仙台、新潟など）でも説明会を開催します。

◆体験入学受付◆ 事前にハガキまたは電話にてご一報下さい。

体験内容

プログラミング授業やポリゴン実習など、本学院独自の教育に触れられます。さらに、今なら話題の3D対戦格闘ゲーム「バーチャル飛龍の拳」に会える。

VIRTUAL 飛龍の拳
Tシャツプレゼント
本年度 12 月まで
体験入学者
先着 500 名様



ワンランク上の教育

1. ここまで学べる最先端授業



3DCG、ポリゴン格闘ゲームやインタラクティブムービーまで学習できる。



さらに、最新の情報・技術を常にリアルタイムで授業に導入します。

2. 安心して学べる小人数制



高度な授業内容でも生徒の一人一人に合わせた教育プログラムだから安心。



マンツーマンに近い形式の時間外オープン授業でフォローアップも万全。

3. 就職率100%を目指す支援制度



企業が求める高い技術力と社会人常識を持った人材を就職講座などで育成。



最大1年間、無料講習や企業紹介が受けられる就職支援保証制度を導入。

※支援保証制度は規定単位を取得した学生が対象です。

'97年度入学願書受付中　募集学科(全日制)　■ゲームクリエイター 本科(2年制) 50名　■CGデザイナー 本科(2年制) 50名　■マルチメディア 本科(2年制) 20名

■研究課程　各本科修了後1〜2年間
■短期コース（3ヶ月.6ヶ月.1年）
■専攻　ゲームプログラミング/企画 シナリオ/ゲームサウンド/Macオペレート/DTP/DTV/グラフィック/CGキャラクター/CG アニメ/イラスト/ゲーム マルチメディア/その他

※一部専攻コースの変更がある場合があります

プロ養成機関

本物が学べる

カルチャーブレーン
コンピュータアート学院
〒130　東京都墨田区太平2-5-7　学院本部

'97年度学院案内書送付中

ご注意：学院案内送付ご希望の方は、年齢、職業、電話番号も必ず明記の上、左記住所へご請求下さい。

電話入学相談

☎ 03-3829-0867


新登場！対戦シュー
NEOGEO
TM
NEOGEOはSNKの商標です。


The Future Is Now
SNK
復活の時、来たる。



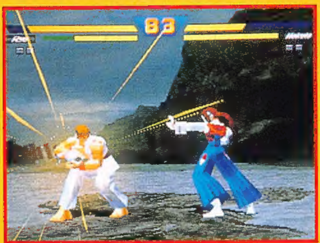

熱きオーラを放て!!
THREE DIMENSIONAL
SKULLOMANIA
HOKUTO
RYU
QSOUND™
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

CAPCOM

STREET FIGHTER EX 3

ストリートファイターEX

◆2Dの醍醐味をデフォルメ化し、面白さはそのままにさらに3Dへと進化した「デフォルモーション」。
◆相手のガードをも打ち崩す「ガードブレイク」採用。相手のガードめがけ容赦なく連続攻撃をしかけろ。
◆お馴染みのスーパーコンボも健在、そしてさらに「スーパーキャンセル」がキミの闘いをもっと熱くする。







画面は開発中のものです。



販売元：株式会社 カプコン®
＜AM販売事業部＞ ●本　社／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02　東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
＜カプコンソフト情報＞ 大阪:(06)946-6659　東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040
名古屋:(052)571-0493 広島:(082)223-3339 松山:(0899)34-8786 福岡:(092)441-1991
開発元：株式会社 アリカ
●〒150　東京都渋谷区恵比寿1丁目20番18号（三富ビル新館6階）
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ゲーメスト
December 12.30 1996
No.186
平成8年12月30日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第11巻第27号通巻186号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料148円







雑誌22445-12/30 ©SHINSEISHA 1996 Printed in Japan T1022445120555